PlayStation • PC • Dreamcast • PlayStation 2 • Nintendo 64 • Game Boy

bonus

NAŠ JEDINI ČASOPIS O IGRAMA ZA KONZOLE





DRIVER 2

FIFA 2001

Dino Crisis 2

Spyro 3: Year Of The Dragon

Tomb Raider Chronicles

OSVOJITE



ili neku od 150 nagrada u velikoj nagradnoj igri

Escape From Monkey Island PC CD-ROM

C&C: Red Alert 2 PC CD-ROM

SPEC OPS ΩMEGA SQUAD



broj 8 • godina I
cena: 99 dinara
CG: 4 DEM • BiH: 5 KM • MK: 150 DEN


ISSN 1450-8400
9 771450 840003

Nove Nintendove konzole: Game Cube i Game Boy Advance
Velika nagradna igra • Poster • Na vidiku • Vesti • Trikovi
Pomagajte drugovi • Top liste • Rešenje: Dracula Resurrection



bonus

NAŠ JEDINI ČASOPIS O IGRAMA ZA KONZOLE

Osnivač i izdavač:
Bonus World

Direktor i odgovorni urednik:
Miroslav Petrović

Glavni urednik i dizajn:
Darko Wolf

Grafički urednik:
Dejan Wolf

Grafička priprema:
Branko Jeković

Marketing:
Dejan Wolf
telefon: 011/340-77-12

Redakcija:
Miljan Lakić, Uroš Tomić, Gradimir Joksimović, Mihailo Tešić

Ilustracije:
Valentin Šalja

Lektura i korektura:
Mirela Zozi Jeković

Saradnici u ovom broju:
Igor Simić, Miloš Marković, Miroslav Đorđević, Radovan Subotić, Satori Jo, Galeb, Marko Lakić

Štampa:
Spit 3, Beograd

Kako nas možete kontaktirati:

Adresa:
BONUS, Poštanski Fah 32, 11050 Beograd 22

e-mail:
bonus@eunet.yu

Novi telefon redakcije:
(011) 340-77-12
340-77-36

Pretplata:

za detaljnije uslove pretplate pogledajte strane 35 i 39

SLEDEĆI BROJ ČASOPISA ĆE SE NA KIOSCIMA POJAVITI 25. DECEMBRA 2000.



reč urednika

Evo nas opet!

Po pismima i pozivima koji su stigli do redakcije, vidi se da ste nas se stvarno uželeli! Razlog našeg dvomesečnog kašnjenje je verovatno svima poznat. U trenutku kada je oktobarski broj časopisa Bonus trebao da se završava i da uđe u štampu, u Beogradu je jedan bager ušao u istoriju. Ni sanjao nisam da će predizborni govor koji sam napisao u prošlom broju izazvati oduševljenje i toliki broj ljudi na ulici. Sve ostalo je legenda...

Naravno, u skladu sa događajima koji su se odigravali posle toga, i mi smo organizovali krizni štab i tražili smenu rukovodstva. Ali pošto smo zaključili da smo najbolji i da nemamo koga da smenimo, nastavili smo da radimo u istom sastavu.

Kao rezultat takvog rada pred vama je ovaj broj. Ogroman broj igara koji je u međuvremenu pristigao, naterao nas je da objavimo samo hit igre: Tomb Raider 5, Driver 2, Rayman 2, Medal Of Honor 2 ... Naravno, u ovom broju možete pročitati i sve o novim Nintendovim konzolama koje će možda, jednog dana, izazvati jednu drugu revoluciju, u igračkom svetu. To su naravno GameCube i Game Boy Advance. Majstor Raša se i u ovom broju pobrinuo da vam pripremi još jedan "biser": kako da sami popravite svoj analogni kontroler. Naravno, tu je i drugo kolo naše velike nagradne igre. Znači, za svakog ponešto.

Ono što je zasigurno izazvalo revoluciju među našim čitaocima, je uvođenje PC opisa u naš časopis. Ako je sudeći po rezultatima ankete koju smo sproveli, većina od vas je za to. Ako je sudeći po pismima i e-mailovima koje smo primili, većina od vas je protiv. Da nešto razjasnimo: mi smo bili i ostali "jedini časopis o igrama za konzole". Nemamo pretenzija da postajemo PC časopis, već nam je namera bila da vas pored igara za konzole, upoznamo i sa par najboljih PC igara tog meseca. I to je sve. Želeli smo da sve što vas zanima o igrama i igranju možete naći u jednom časopisu.

Daklę, bez bojazni, ostajemo ono što smo bili. Vidimo se opet za mesec dana (ovoga puta zasigurno).

D Wolf

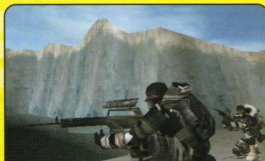


IZVINJAVAMO SE SVIM ČITAOCIMA ČASOPISA BONUS ZBOG ZAKAŠNJENA OVOG BROJA OD MESEC DANA, DO KOGA JE DOŠLO ZBOG AKTUELNE POLITIČKE SITUACIJE U ZEMLJI!

sadržaj



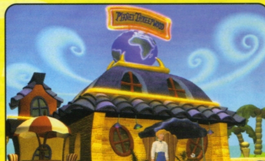
Rayman 2: Great Esc. 41



Spec Ops Omega Squad 52



Tony H. Pro Skater 2 34



Esc. From Monkey Isl. 60

Spisak oglašivača :

bonus velika

nagradna

Od pre dva broja smo pokrenuli veliku nagradnu igru, koja obiluje izuzetno vrednim nagradama. Da biste postali vlasnik neke od njih potrebno je da nas redovno čitate i odgovorite na nagradno pitanje za neku od mesečnih nagrada. Ukoliko želite da učestvujete u izvlačenju za neku od glavnih nagrada, potrebno je da sakupite sve kupone. Uz malo sreće, postaćete ponosni vlasnik PlayStation 2 konzole, volana, analognog kontrolera ili neke druge od preko 150 nagrada.Veliko izvlačenje se pomera za mesec dana i biće obavljeno 8. januara 2001. u našoj emisiji BONUS NIVO na BK televiziji.

2. NAGRADA
PlayStation konzola







1. NAGRADA
PlayStation konzola

4 X
PSX memorijska kartica





4 X
PSX šolje



4 X
PSX torba

4 X
PSX analogni kontroler

Ukoliko želite da učestvujete u našoj mesečnoj nagradnoj igri, odgovorite na nagradno pitanje, upišite ga na anketni listić i pošaljite na našu adresu. Da biste učestvovali u velikom izvlačenju, potrebno je da sakupite sva tri kupona, iz prethodnog, ovog i sledećeg broja, stavite u kovertu i pošaljite na adresu:

BONUS, poštanski fah 32, 11050 Beograd 22,

sa obaveznom naznakom - ZA NAGRADNU IGRU

Nagradno pitanje za ovaj mesec:

KAKO GLASI 4. PITANJE POD OPCIJOM 2 NA TELEFONSKOM SERVISU 041-20-20-20?

bonus velika nagradna igra
KUPON
2

ka

igra



3. NAGRADA
Mobilni telefon

4. NAGRADA
volan za PlayStation



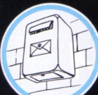


40 X
PSX igara

20 tromesečnih pretplata na list bonus
20 majica bonus
20 kačketa bonus
30 majica FRUIT OF THE LOOM

Spisak dobitnika mesečnih nagrada iz broja 7

PSX šolja	Goran Filipović, Žarkovo
PSX disk:	Darko Marić, Novi Žitkovci
	Andrija Glavaš, Novi Beograd
	Dejan Stanišić, Ljubovija
	Lazar Rapajić, Batajnica
	Jović Danko, Beograd
	Darko Bulija, Zablaće kod Čačka
	Dražen Perić, Vrdnik
	Srđan Radovanović, Bogatić
	Borojević Vladimir, Beograd
	Saša Ljubičić, Irig



mi i vi na ti

ZAŠTO, ZAŠTO ...?

Poštovana redakcijo ...

ZAŠTO? ZAŠTO? Izvinjavam se ali ... ZAŠTO? ZAŠTO svi časopisi o igrama moraju da sadrže i igre za PC? To je jedina zamerka, sve ostalo je odlično, osim možda rubrike o RPG-u koja samo bespotrebno zauzima prostor, ali dobro. Nego da se vratim ja, ovaj, (ZAŠTO?) zamerci (glavnoj). Zar na početku niste govorili da je ovo časopis isključivo za konzole i da je kod nas jedini koji isključivo o tome piše. I u poslednjem broju, na naslovnoj strani piše: "Naš jedini časopis o igrama za KONZOLE". Zar mislite da će neko kupiti časopis zbog neznatnog i zanemarljivog broja opisa za PC u odnosu na opise za KONZOLE. Mislim, ima toliko časopisa o igrama za PC (počećemo da ih kupujemo u nestašici WC-papira). Zašto ne ostanete jedini kao što ste i počeli. Toliko i želim vam puno uspeha i da nastavite tako (bez igara za PC).

P.S. U poslednjem broju anonimni čitalac je predložio da ubacite CD. Podržavam to, mislim da ne bi bio jedini kupac.

Marko Vukadinović, Novi Sad

bonus Uvođenje PC igara u naš časopis Bonus izazvalo je mnogo bure: neki od vas su to podržali (zapravo nekih 70%), a neki su se zapitali ZAŠTO? Stiglo je više ovakvih pisama, a mi smo izabrali jedno tipično.

Mi jesmo i ostajemo "jedini časopis o igrama za konzole", jer ako pogledate odnos igara za konzole i PC igara videćete da je odnos 1:10 tj. da je ogromna većina časopisa posvećena isključivo konzolama (nove igre, trikovi, vesti, poster ...). Mi smo apsolutno svesni da trenutno na tržištu postoji veliki broj časopisa koji su isključivo PC orjentisanji, što naša namera nije. Ono što smo mi imali na umu kada smo uvodili PC igre u naš časopis je informisanje naših čitalaca, tj. da kupovinom samo jednog časopisa - Bonusa, možete biti informisani o svim igrama koje su se pojavile na našem tržištu, uključujući i tu PC igre. Pošto smo mi časopis koji je vezan isključivo za igre, ne možemo izbeći činjenicu da se trenutno ogroman broj ljudi igra na PC-u. Takođe je tu i jedan deo ljudi koji pored konzole poseduju i računar i na njemu se igra. Naša namera nikako nije da se odnos igara za konzolu i PC igara promeni, tj. da Bonus jednog dana postanemo časopis u kome će konzole biti samo površno prikazane. Dakle, budite bez brige,mi jesmo i ostajemo "jedini časopis o igrama na konzolama"

PS2 VS. DREAMCAST

Poštovana redakcijo,

Naravno najbolji ste, i bla, bla, bla ...
1. Pitanje je da li je PS2 bolji od Dreamcast-a, i koliko, s obzirom na ogromnu razliku u ceni (bolji jeste, ali koliko)?
2. Pitanje je šta je zapravo SEGA NET? Da li je to neka mreža kao Internet, ili šta? I ako jeste da li se sa Dreamcast-a pored SEGA NET-a može nesmetano ići i na Internet. Znam da ste o tome pisali u 2. broju i u 7. broju, ali nisam baš najbolje razumeo, pa ako biste mogli da mi razjasnite.
3. Da li je sigurno to da se za Dreamcast ne mora kupovati modem posebno?
I još jednom, to sam rekao i u prvom pismu, ali da ponovim. Podržavam onaj predlog o ubacivanju CD-a u časopis, ali kao što sam rekao u prvom pismu, ne podržavam opise za PC (bar ne u ovom časopisu).

Marko Vukadinović, Novi Sad

bonus 1. Nemoj biti toliko siguran. Po skromnom mišljenju urednika časopisa (koji moraju da dele i ostali saradnici, sa izuzetkom otpuštenih), trenutno su igre na Dreamcastu mnogo bolje od onih koje se mogu videti na PS2. Kako će se igre dalje razvijati na PS2, vreme će pokazati.

2. Evo da uprostimo. SEGA NET je Segina igračka mreža na kojoj možete igrati protiv bilo koga ko je u tom trenutku priključen na nju. To je deo Interneta, koji osim za igranje služi i za normalno pretraživanje, slanje e-mailova. Za priključenje na Sega.net potebno je da se plati pretplata od oko 22 $.

3. Sigurno. Dovoljno je da priključite Dreamcast na telefonsku liniju, nešto dolarića i eto...

7 PITANJA

Poštovana i omiljena redakcijo

Neću puno da vas hvalim, znate vi da ste dobri, nego ću odmah da pređem na pitanja i kritike:

1. Prvo malo kritike, opisi igara jesu dobro i duhovito urađeni, ali ponekad preterujete sa duhovitim opaskama i vlastitim razmišljanjima autora tekstova. Jeste duhovito ako je jedan, dva komentara, ali često su ta prepucavanja i razmišljanja autora duža nego opis igre, pa se stiče utisak da preterano razvlače...
2. Šta vam znači opaska VGA kompatibilno kod opisa Dreamcast igara?
3. Shvatam da boot disk za Dreamcast prevari konzolu da je disk original, ali kako pirati snimaju 1GB podataka na cd od 650-700MB
4. Da li modem ugrađen u Dreamcast radi na 33.600 ili 56k? Da li radi na tonskim i na pulsnim centralama?
5. Da li mod čip za PS2 omogućava puštanje DVD filmova za sve zone. Za koju zonu (1 ili 2) je predviđena evropska verzija i da li postoji šansa da bude free zone.
6. Da li je, po vama, isplativo uzeti Dreamcast (često pišete o Seginim neuspesima i slaboj prodaji, ali ja imam utisak po broju oglasa za nju, kod nas, da se ona lepo širi i napreduje).
7. Koji sajtovi omogućavaju (i da li naplaćuju) Internet igranje za Segu i eventualno Sony. Je l` ima najava za izlazak modema za PS2? Gde naći kabl za povezivanje mobilnog telefona i PS i koji su telefoni kompatibilni?

Pozdrav, Srđan

bonus 1. Dobro si to primetio. Moraću da ih pošteno iskritikujem, pa kom` opanci, Tom i Džeri.

2. Za Dreamcast postoji dodatak koji omogućava da konzolu priključite na običan VGA monitor; igre koje imaju ovu oznaku rade sa tim dodatkom.

3. Jednostavno: na 2 ili više diskova.

4. U Dreamcastu je ugrađen modem na 56K i radi i na tonskim i na pulsnim centralama.

5. Trenutno postoje više vrsta čipova, jedan od njih omogućava i gledanje DVD filmova svih zona. Na žalost, još uvek ne postoji jedan čip koji objedinjuje sve: čitanje kopija za PS2, čitanje kopija za PlayStation i gledanje DVD filmova svih zona. Inače evropska verzija radi sa DVD zonom 2 .

6. DA!

7. Pogledaj odogovor na prethodno pitan-



Rusić Marko, Beograd



Marko Veljković, Ćićevac



Šintai Aleksandar, Pančevo

je. Što se tiče modema za PS2, neke glasine su govorile o tome da će on biti ugrađen u evropsku i američku verziju PS2, ali ništa od toga. Modem će moći da se posebno kupi, ali po kojoj ceni i kada, još uvek ne znamo. Takođe nemamo nikakve informacije o povezivanju PS1 i mobilnog (osim da lepo izgelda na slici).

Još malo o Dreamcastu

✉ Ćao,

U 7. broju vašeg časopisa pročitao sam na jednoj reklami da se na Dreamcast-u mogu igrati PLAY STATION igre. Da li je to istina, i da li Dreamcast ima ugrađen modem? Sledeće što me zanima je da li za veliku nagradnu igru treba da se u potpunosti popune sva tri kupona i odgovori na sva tri mesečna pitanja?

Miloš

bonus Na Dreamcastu se MOGU igrati igre za PlayStation uz pomoću Bleem! emulatora (koji je inače svoju slavu na PC-u stekao, a sada postoji i za Dreamcast). Sve što je potrebno je da se učita disk sa emulatorom, a zatim stavi bilo koja igra za PlayStation i sve funkcioniše!
Dremcast ima ugrađen 56K modem!
Za učešće u velikoj nagradnoj igri potrebno je da sakupite sva tri kupona, a zatim pošaljete na našu adresu (pogledaj još jedanput strane 6 i 7).

Game Boy Advance

✉ Ćaos, Bonusovci!!!

Šta ima novo (a,a)? Game Boy Advance (a,a)? Okej, da pređem na stvar. Posedujem GBC i imam neke bezvezne igre. (Pa, to i nema veze sa ovim pismom ups!). Pa sad mislim kakav će biti GBA? Planiram da prodam moj GB Color kad izađe Game Boy Advance ...
Možete li mi dati nekoliko saveta o prodaji (GBC za GBA). Pričaju mi da na GBA će biti 3D igre. Da li je to istina?

Puno pozdrava od Manje Aleksandra

bonus Najava novih Nintendovih konzola izazvala je dosta interesovanja. Zato smo u ovom broju rešili da vam ih malo približimo (pogledaj strane 14 i 15). Nadamo se da će ti iz tog članka biti sve jasno. Što se tiče prodaje GBC-a, sačekaj najmanje do leta - kada je najavljen izlazak Game Boy Advance-a.

Dreamcast i filmovi

✉ Zdravo Bonusovci i Bonusovke,

Hteo bih da vam postavim nekoliko pitanja, a to su:

1. Kada će PS2 konzola namenjena za evropsko tržište stići i kod nas, i po kojoj ceni?
2. Da li će za Dreamcast biti proizveden čip za čitanje kopija diskova, i da li će moći da se igraju diskovi sa PS1
3. Interesuje me da li je moguće napraviti dodatak za Dreamcast konzolu za gledanje filmova?

Mijatović Goran

bonus Evropska verzija PlayStation 2 konzole će kod nas stići sredinom decembra i koštaće negde između 900 i 1000 DEM. Na žalost, stići će u veoma ograničenoj količini
2. Za Dreamcast postoji tzv. Boot disk, koji ima istu funkciju kao i mod čip, tj. omogućava čitanje kopija. Igre za PlayStation mogu da se igraju na Dreamcastu (pogledaj odgovor na prethodno pitanje).
3. Iz Sege su najavili dodatak za Dreamcast - DVD player, pomoću koga se mogu gledati DVD filmovi. To je veoma lukav potez, jer jedina razlika između PS2 i Dreamcasta je bilo upravo to. Najavljena cena DC sa tim dodatkom bi trebala da bude ista kao i PS2. Na vama je da izaberete.

Poster i top lista

✉ Pišem vam po prvi put,

Vaš časopis čitam od petog broja i mogu vam reći da ste najbolji. Samo tako nastavite. Za vas imam tri pitanja:
1. Hoće li izaći Medal of honor 2 za PS?
2. Mogli biste da ubacite top listu igara za PS svih vremena kako bi nas naveli da kupujemo neke starije bolje igre.
3. Zašto poster ne stavite odvojeno od časopisa tako da ne moramo da cijepamo neke stranice
Puno pozdrava od

Vida iz Herceg Novog

bonus 1. Igra je već izašla i njen opis možeš pročitati u ovom broju.
2. Takvo nešto je već planirano, i najverovatnije će biti objavljeno u nekom od Bonus specijala koji se pripremaju za Novu godinu.
3. Štampanje odvojenog postera košta isto kao i dodatanih 8 strana časopisa. Zato smo ze opredelili za kompromis - poster u okviru časopisa.

Nemojte samo da nam pišete o tome da smo najbolji, jer to već znamo. Pitajte šta vas zanima. Sva vaša pisma biće pročitana i radovi pregledani, a najbolji će biti objavljeni i nagrađeni časopisom.


Stojanović Aleksandar, Pančevo


Oliver Nikolić, Prokuplje



Acclaim nas povezuje

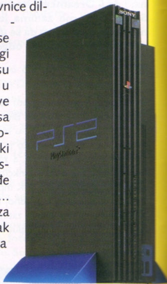
Jednoga dana će biti svejedno koju vrstu uređaja za digitalnu zabavu posedujemo - Sonyjev, Microsoftov, Segin, Nintendov ili PC sastavljen kod lokalnog dilera hardvera. Dobro, neće biti potpuno svejedno (pokušajte da otkucate ovaj tekst na PS2...), ali biće vam svejedno kada se radi o onom najbitnijem - igranju igara. Prvi koraci na tom polju se već prave - kompanija Acclaim Entertainment je stvorila određene tzv. "cross-platform" tehnologije, što bi značilo da su to programi koji omogućavaju igračima da se sukobljavaju na Mreži, bez obzira na to na čemu igru igraju. Ovi programi, pod zajedničkim imenom netSpine, mogu povezati konzole sledeće generacije, PC računare, bežične uređaje (uglavnom mobilne telefone) i interaktivnu televiziju (to kod nas još nema...), tako da su pred nama odjednom otvoreni novi horizonti igranja u mreži - ako posedujete Quake III za PC. Sada se možete sukobiti s nekim ko ga igra na Dreamcastu, ili ne daj Bože, na mobilnom telefonu! netSpine osim direknog sukoba preko Interneta nudi i globalne liste najboljih rezultata igrača, kao i chat. Naravno, netSpine primarno služi za Acclaimove igre - a jedina koja za sada koristi ovu tehnologiju zove se Vanishing Point i trkačkog je tipa. (MT)

Šokovi iz Sege (1)

Izgleda da Sega zaista ozbiljno razmišlja da batali proizvodnju konzola! Iako je to za sada u domenu špekulacije, ova vest to indirektno potvrđuje. Naime, na konferenciji za novinare održanoj u Japanu, Sega je objavila da planira da napravi PCI karticu s tehnologijom koja će omogućiti korisnicima da bez ikakvih problema na PC računaru igraju Dreamcast igre! Kakvi emulatori, kakvi pirati - Sega je rešila da samu sebe ili ukopa ili potpuno promeni. Nova tehnologija je demonstrirana "interesentima", i priča se da bi čak mogla da se pojavi do kraja godine! Mislim da mi je pripala muka... (MT)

Dokle Sony, dokle?

26. oktobar je u Sjedinjenim Američkim Državama bio dan za koji je u mnogim proročanstvima, od Kremanskog do Lebanskog, predskazana propast sveta. Neki su rekli da je to dan kada će se Isus ponovo spustiti među ljude, neki da je to dan kada će doći naša braća sa Andromede i odvesti nas put zvezda u naš davno izgubljeni nebeski dom... ali stvarnost je ispala još bolja - tog dana je u prodavnice diljem SAD stigao - PlayStation 2! Utisci se tek sabiraju, mnogi kupci još uvek nisu izašli iz svojih brloga u koje se se pre dve nedelje zatvorili sa novokupljenim konzolama, a predsednički izbori su bili u opasnosti da na njih ne izađe dovoljan broj ljudi... Ipak, u celoj priči za sada jedan zaključak preovlađuje - velika većina potencijalnih kupaca proklinje Sony što su izvisili za PS2 - pošto je Sony isporučio samo 500.000 konzola za početak prodaje! (SAD, po poslednjem popisu, imaju 276.000.000 stanovnika, od kojih oko 50% igra igrice svakodnevno, pa ako bi od njih 130 miliona (što je oko 50%) samo 1% želelo da kupi PS2, to bi značilo da je samo za zadovoljenje početnih potreba Amera za novim načinom traćenja mozga potrebno preko milion konzola!!!). Šta je Sonyju bilo u glavi niko ne zna, ali činjenica je da su uspeli da stvore famu, makar i negativnu. Moguće je da su tim doziranjem "na kašičicu" stvorili dugoročno interesovanje na tržištu, ali potrošači su moćna sila u SAD i ne treba ih oneraspoložavati... (MT)



Zona sumraka i Nintendo

Dragi čitaoci, da li znate ko je Uri Geller? Kako ne znate? Znate li ko je Yun Geller? Ni to ne znate? Pa ispod kog kamena smo vas našli (a i mene s vama, pošto ni ja nisam znao ko su dotični, dok nisam saznao ovu vest)? Dakle, Uri Geller je popularni medijum, poreklom Nemac, koji je svetu najpoznatiji po svojoj moći da snagom uma savija kašike! A Yun Geller? E, to vam je jedan Pokemon - koji ima čudnu osobinu da svojim mentalnim moćima zadaje glavobolju drugima (bukvalno). A nosi i kašiku. Vidite li vezu?
E, pa Uri Geller je očigledno video vezu između svoje cenjene ličnosti i zlog Pokemona, i uradio je ono što svako pametan uradi u sličnoj situaciji - tužio je Nintendo, rekavši da ga je Nintendo iskoristio da stvori lik zlog, okultnog Pokemona. Gelleru takođe smeta što je simbol ovog Pokemona munja - a sličan simbol su nosili propadnici SS jedinica... Zbog pretrpljene emocionalne štete, kao i zbog toga što Nintendo koristi ime jednog poštenog čoveka u jednoj "nasilnoj igri, koja ima negativan uticaj na decu" - Geller traži novčanu odštetu. Eto, narode - na razne načine se može zaraditi - a sada svi pohitajte da nađete u nekoj igri nekoga ko bar malo liči na vas - i bićete materijalno obezbeđeni do kraja života. (MT)

Šokovi iz Sege (2)




Sasvim suprotno od Sonyja, koji zahvaljujući reklami i čistoj inerciji uspeva da obore sve rekorde svojim PlayStationom2, Sega i pored početnih uspeha i neverovatnih pohvala koje žanje na sve strane, kako za svoj Dreamcast, tako i za igre koje pravi - prijavljuje da posluje sa gubitkom! Za treći kvartal ove godine Sega je prijavila gubitak od 34% u odnosu na isti period prošle godine! Kao neizbežnu posledicu takvog poslovanja, iz Sege dobijamo vesti da će Sega u skorije vreme prestruktuirati svoje poslovanje i usredsrediti se isključivo na pravljenje igara, i to za sve platforme! Sada je malo jasnija ona vest od pre par meseci, kada je Sega objavila da će dopustiti svojim timovima za razvoj igara da rade za sve platforme, a ne isključivo za Segine konzole. (MT)

Jeftina zabava

Kada već spominjemo cene - ako mislite da sebi ne možete da priuštite baš novi PS2 ili Dreamcast za Novu godinu, zašto se ne biste zadovoljili nečim u retro fazonu, a što je mnogo, mnogo jeftinije. Ako vas interesuju dobre stare igre, onda je MegaJoy 2000 prava stvar za vas! Ovaj "blast from the past" je konzola veličine kontrolera za Nintendo 64, i uključuje se u televizor, a nudi vam sate zabave uz klasike - igre koje su postojale još za ZX Spectrum! (ZX...šta?) Tu su Tanks, tu je Tetris, kao i još mnogo igara na T, a i na druga slova. A najbolje od svega je što konzola (u Velikoj Britaniji) košta samo 15 funti! (Oko 45 DM) MegaJoy 2000 (kako slatko ime) će se pojaviti oko Nove godine (kao i sve što se najvaljuje od leta na ovamo). No, ako ne možete da čekate, u prodaji se već nalazi MegaJoy 36, na kome možete igrati 36 igrica za nekadašnji Spectrum, a cena je samo 10 funti! Uživajte. (MT)

Šokovi iz Sege (3)

E, sada ide vrhunac S(V)EGA! Poslednjih mesec dana se u dobro upućenim krugovima u pola glasa prenosila vest tako neverovatna, tako velikih razmera i s tako dugoročnim posledicama po industriju digitalne zabave, da ona nikad više ne bi bila ista kad bi se tako nešto dogodilo. O čemu se radi...? Pa, priča se da SEGA planira da se udruži sa - nikad nećete pogoditi - NINTENDOM, ni manje ni više! Inače, ovaj podatak se pojavio u uglednom japanskom poslovnom časopisu Asahi, ali iz neimenovanih izvora. Ipak, početkom novembra su neki drugi neimenovani izvori ovu vest demantovali, tako da se za sada nište ne zna. Ali samo pokušajte to da zamislite... (MT)

Odiseja se nastavlja ...

... ali na X-Boxu. Da ne biste mislili da samo pričam (pišem) u prazno kada kažem da se previše igara za Dreamcast otkazuje, tj. planira za PS2, evo vam jedan primer koji pokazuje da čak ni PS2 više nije siguran, jer se i igre najavljene za PS2 otkazuju - tj. planiraju se za X-box! Takav slučaj je s najnovijom igrom kojom treba da nas obraduje grupa luđaka po imenu Oddworld Inhabitants, a koji su nam doneli dve REVOLUCIONARNE i neverovatne igre - Abe's Oddysey i Abe's Exodus. Treća igra iz Oddworld serijala - Munch's Oddysey - odlagana je i odlagana, jer po rečima tvoraca - naše mašine još uvek nisu spremne za ono što su nam oni zamislili! Mislili su da će PS2 biti dovoljno dobar za Munch's Oddysey, ali izgleda da je veliki broj ljudi pomalo razočaran PlayStationom 2, i njegovim mogućnostima... Sve u svemu, Microsoft je opet odneo pobedu (šuš - šuš, zelene novčanice) i Munch's Odyssey se planira za X-Box. Nadajmo se da će poverenje koje Oddworld Inhabitants ukazuju Microsoftovoj konzoli biti opravdano jednom od najboljih igara ikada.. (MT)



Microsoft je svuda



Evo još malo glasina, tih najboljih prijatelja i najvećih noćnih mora svakog izveštača. Ovde se radi o Microsoftu, koji ni malo pogođen optužbama za monopol na tržištu operativnih sistema i PC računara, nastavlja da se gura u svaku poru računarske industrije. U intervjuu za časopis San Jose Mercury News, gospodin Paul Gross, potpredsednik Microsoftove podsekcije za pokretljivost (namerno sam preveo da ovako glupo zvuči na srpskom, pošto je to odsek koji se bavi prenosivim elektronskim aparatima i softverom za njih - a to zvuči dovoljno glupo i na engleskom - zove se "mobility section", ili u bukvalnom prevodu "odsek pokretljivosti") je izjavio da Microsoft razmišlja o mogućem prenosivom kompanjonu za X-Box. Ručna konzola bi se pojavila na tržištu ako X-Box inspuni očekivanja po pitanju prodaje, a da bi to saznali, moraćemo da sačekamo jesen 2001. (MT)



Infogrames i Square, to su srca dva...

...ostatak rime znate. Posle silnih vesti i šuškanja (od kojih su neka bile ništa više nego glasine) u vezi s kompanijom Infogrames (između ostalog, da treba da otkupi Eidos, što se pokazalo netačnim - mada nije jasno da li je u startu to bila dezinformacija, ili je Eidos odustao na pola posla), eto nama još jedne glasine, vesti... šta god. Infogrames je, kako se priča na Mreži, sklopio ugovor sa - ni manje ni više nego - Squreom! Ne zna se tačno šta ugovor obuhvata, ali trebalo bi da se tiče samo & jedino distribucije i/ili izdavanja Squareovih igara na Evropsko tržište... A ne zna se da li će Infogrames biti samo distributer ili i izdavač... Kad malo bolje razmislim, ne zna se ni da li je ova vest istinita ili je samo "patka", no s obzirom na to koliko se Infogrames razmahao u poslednje vreme, ne bi me čudilo da je vest istinita.

(MT)

INFOGRAMES

Nestvarni X-Box

Ma koliko ne volieli Microsoft i ma koliko bili skeptični prema uspehu i kvalitetu X-boxa, činjenica je da brojke govore njemu u prilog - i kada su u pitanju performanse nove konzole, i kada su u pitanju pare uložene u njen razvoj. Što uključuje i pare date kompanijama da bi "podržale" X-box tj. pravile igre za njega i tvrdile kako je on "najbolji, osmo svetsko čudo, neće boljeg biti još sto godina" i sl.) Najnovija vest u vezi s Microsoftovom konzolom koja treba da nas obraduje krajem iduće godine je da je za nju otkupljen cenjeni Unreal endžin, koji "tera" igre Unreal i Unreal Tournament, dve od najboljih FPS igara na PC računarima. Tvorci igara za Xbox, sa samom činjenicom da prave igru za ovu konzolu mogu bez ikakve brige da koriste Unreal grafički endžin. Hmmm... to ne može da bude loše... (MT)

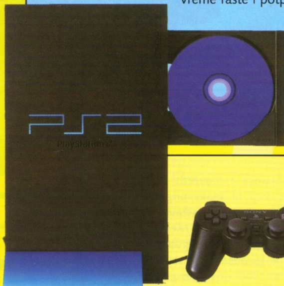
Šta je s Half-Lifeom?



Jedna od najboljih igara za PC ikada, a proglašena najboljom igrom za 1998. bejaše čuveni Half-Life, kompanije Sierra. Još od kada su horde pomahnitalih vlasnika PC-a sa primerkom ove igre u rukama na sav glas prozivali vlasnike konzola kako nikada neće moći da imaju ovakvu igru, svi smo shvatili da nešto tu mora da se promeni. Pa, čim se Dreamcast prvi put pojavio pre godinu i nešto (ima li već toliko?), kompanija Havas (vlasnik Sierre) je rešila da Half-Life prebaci na Dreamcast. Igra se čeka i čeka i trebalo bi da se pojavi za Novu godinu, ali Havas i dalje zabrinjavajuće ćuti. Kada smo ih pitali: "Koji vam je, bre?" (to ih je Uroš tako pitao), rekli su da će se izjava za štampu u vezi s igrom pojaviti uskoro. E sad, da smo mi samo naivni kupci, na tome bi se završilo, ali videli smo previše takvih odgovora u poslednje vreme, a izjava za štampu je na kraju prečesto glasila: "Žao nam je, ali zbog objektivnih okolnosti i blablabla... moramo otkazati verziju igre za Dreamcast. Ali zato ćemo je objaviti na PS2." Da li će se isto dogoditi i s Half-Lifeom? S obzirom da će PS2 verovatno biti popularniji kod nas od Dreamcasta (koji ni sad nije nešto popularan), to i nije tako loše, ali dok se PS2 pojavi, pa dok mu padne cena... (MT)

Evropske tegobe sa PS2...

... Kažu nam da će biti gotove do marta! Pa, neko ko bi trebalo da zna o čemu priča, ali i neko ko bi rebalo da nas laže više od svih (da bi što bolje prodao svoj proizvod) - potpredsednik evropskog Sonyja, David Reeves. Čovek nam, u vezi s malim brojem konzola koje će biti isporučene evropskom tržištu (bednih 800 hiljada), reče da: "Svi dobijaju jednako, jer Sony jednostavno ne može više od toga da isporuči prodavnicama. Proizvodnja sve vreme raste i potpuna distribucija bi trebalo da bude dostignuta u prva tri meseca sledeće godine - što znači 3 miliona isporučenih konzola do kraja marta. (MT)



Borbe za PS2

Napetost u regionu se ne smiruje i strahuje se od novih eskalacija sukoba, dok nadležni obaveštavaju da će životnih namirnica u doglednom roku biti dovoljno za sve i da nema mesta nasilju i zabrinutosti. Policija je morala da interveniše na nekoliko mesta, gde su nezadovoljni građani počeli da izazivaju gužve u redovima ispred prodavnica... Zvuči kao neka "prava" vest, zar ne? Pa, i jeste, samo zamenite "region" sa "SAD", a "životne namirnice" sa "PS2" i dobićete sliku onoga što se dešavalo na nekoliko mesta (kao što su Minot u Severnoj Dakoti i Atlanta u Džordžiji), gde su nezadovoljni kupci koji nisu došli do svog primerka PS2 počeli da prave nerede, pa je policija bila primorana da interveniše. Kažem ti ja Darko, sve ovo sa PS2 je lukavi plan Japanaca da destabilizuju Ameriku...

(MT)

Sam svoj kvariš 2

Majstor Raša



Ovo je drugi nastavak sage o tome kako da sami očistite (ili uništite) svoj kontroler za SONY Playstation. Ovaj put ćemo vam pokazati kako da to uradite sa DUAL SHOCK kontrolerom. Nadamo se da ćete uspeti da se snađete, a ako ne uspete, tu je uvek spreman majstor Raša da reši sve vaše probleme.



Danas seciramo DUAL SHOCK.





Pažljivo odvrnite 7 šrafova i videćete ...





... bogatstvo elektronike i mehanike.



Obrati pažnju, R2 i L2 izgurati pažljivo dugmeta šrafcigerom



Gumice izvući iz svojih ležišta i očistiti isključivo alkoholom



Biti posebno uporan ali izuzetno pažljiv kod folije na mestima R1 i L1



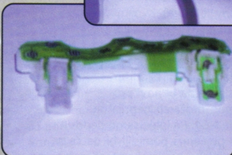


Sve lagano vratiti na svoje mesto





Biti izuzetno obazriv prilikom vraćanja folije na mesto plastičnih držača tastera L1, L2 i R1, R2







Ne zaboraviti plastike za tastere L1 i L2 (slobodno budite malo grublji)

P.S. Ako nešto krene loše, nemojte nas da krivite, jer mi nismo krivi i nećemo da preuzmemo odgovornost.. Ako džojstik i posle ove operacije odbija saradnju, potražite pomoć u servisu gde majstor Raša radi.

drži vodu...



Nintendo®

na putu ka vrhu

Mada niko ne sumnja u renome i snagu kompanije Nintendo, mnogi su se zabrinuli za sudbinu projekta Dolphin, igračke konzole nove generacije o kojoj se, u različitim kontekstima govori već nekoliko godina. Mnogobrojne teškoće i tržišna previranja koja su pratila sudbinu N64 konzole, u velikoj meri su usporile razvoj Dolphina, tako da su konkurentske kompanije (Sony i Sega) svojim proizvodima uveliko prevazišle tehničke specifikacije Nintendove mašine. Postalo je jasno da bi dalje ulaganje u zastareli sistem bilo lišeno svakog smisla, te da bi novi proizvod lako mogao proživeti neprijatnu sudbinu konzole N64. Pa ipak, samo nedovoljno upućeni pojedinci pomislili bi da će se inžinjeri Nintenda lako predati i priznati poraz - za ljubitelje igranja na konzolama oni su spremili dva veoma prijatna iznenađenja.





GameCube

Kao odgovor na Dreamcast i PlayStation 2, Nintendo je ponudio preuređenu verziju Dolphina po imenu Gamecube. Nakon više od godinu dana ćutanja (još 3. marta 1999. godine u Nintendu su tvrdili da imaju napredniju mašinu od PlayStation-a 2), nova konzola javnosti je prvi put predstavljena 24. avgusta ove godine, na Nintendovoj manifestaciji Spaceworld 2000. Tom prilikom, Project Dolphin zvanično je preimenovan u Gamecube, a predstavljena je i kompletna hardverska podrška za nov sistem (kontroleri, modemi i sl.), kao i nekoliko demonstracionih igara (Wave Race Game Cube, Luigi's Mansion, Zelda Game Cube, Too Human).

Spoljašnjost nove konzole je karakteristična za Nintendo. Po dimenzijama, Gamecube je znatno manji od Dreamcasta i PlayStationa 2, a proizvodiće se u najmanje pet različitih boja. Dizajn je izuzetan - kućište je kockastog oblika, a broj priključaka podmiriće potrebe i najzahtevnijih korisnika. Za konfiguraciju "ispod haube" odgovorni su mnogi značajni proizvođači elektronske opreme. Matsushita (Panasonic) će proizvoditi eksterni DVD-ROM drajv za Gamecube (u osnovnoj verziji Gamecube neće imati mogućnost reprodukcije DVD-a) i 8cm mini-DVD ploče sa hardverskom enkripcijom (eto muke za pirate). Postoji i mogućnost da se na nekim Matsushitinim kućnim DVD uređajima pokreće Gamecube softver, mada se o tome za sada samo stidljivo šuška. IBM je projektovao centralni procesor, koji će raditi na frekvenciji od 405 MHz i biti štampan u 0.18 mikronskoj tehnologiji. Procesor ima "nadimak" Gekko i predstavlja nadogradnju dobro poznate PowerPC arhitekture. Unapređenja obuhvataju 256 KB keša na pločici i set specijalih instrukcija za efikasniju razmenu podataka sa specijalizovanim grafičkim čipom, za čiju izradu je zadužena kompanija NEC.

Grafički čip po imenu Flipper "udomiće" 3MB 1T-SRAM-a (spram 4MB eDRAM-a u Sony PlayStationu 2) i imaće na raspolaganju još 40 MB sistemske memorije. O grafičkim mogućnostima nove konzole brinuće se još i ATI, gigant industrije grafičkih kartica, koji će ovim putem napraviti značajan prodor na tržište konzola. Tehnologiju kompresije tekstura obezbedio je S3 (dekompresija u realnom vremenu, ključna osobina moćne grafike kojom će Gamecube osvojiti kupce), a prisutne su sve funkcije za obradu slike: magla, bilinearno filtriranje, antialiasing itd. O osnovnim karakteristikama možete se informisati iz tabele 1.

Najviše polemika izazvao je format medija. Nintendo Gamecube Disc je manjih dimenzija od klasičnog DVD diska (8 cm u prečniku) i na njega staje oko 1,5 GB podataka. Kao takav, on se može nositi u džepu, a i rukovanje je jednostavnije. U Nintendu tvrde da taj neobičan format neće uticati na cenu proizvodnje, te da će



Tabela 1.	Karakteristike Gamecube konzole
centralni procesor:	IBM Gekko PowerPC, 405 MHz
grafički čip:	NEC Flipper, 203 MHz
brzina iscrtavanja:	6 do 12 miliona poligona u sekundi
zvučni čip:	Special 16-bitni DSP, 101 MHz
ukupna memorija:	40 MB
medij:	8 cm Nintendo Gamecube Disc
kapacitet medija:	1.5 GB
ulazi:	4 kontrolera, 2 slota za kartice, analogni i digitalni AV izlaz, 2 serijska porta, paralelni port
napajanje:	DC12V x 3.5 A
dimenzije:	150mm x 110 mm x 161 mm



Tabela 2. **Uporedni prikaz karakteristika najpopularnijih konzola**

	Gamecube	PS2	Xbox	Dreamcast	N64	PSX
Brzina iscrtavanja (miliona poligona u sek.)	6-12	75 (u praksi5)	150 (nerealno)	3	0.150	0.360
Brzina centralnog procesora (MHz)	405	300	733	200	93,75	33,86
Količina memorije (MB)	24+16+3	32+4	64	16+8+2	4-8	2+1+0,5
Memorijska propusnost (MB/s)	3200	3200	6400			
Format medija	mini-DVD 1,5 GB	DVD 4,7 GB	DVD 4,7 GB	CD 1 GB	kertridž 64 MB	CD 650 MB

se u tom pogledu ugledati na Segu i Dreamcastov GD-ROM. Kontroler za Gamecube će imati sedam dugmića, dve analogne palice (od kojih će se jedna koristiti za pozicioniranje kamere) i mali monitor. Nintendo je razvio i Wavebird, bežičnu varijantu kontrolera koji se može koristiti i sa razdaljine od preko 10 metara. Hiroshi Yamauchi, predsednik Nintenda, obećao je da će se Gamecube isporučivati sa 56k modemom kompanije Conexant, što je itekako bitno. Najavljena je i mogućnost povezivanja Gamecubea i dve Game Boy Advance konzole (vidi niže).

Gamecube se u prodaji očekuje tokom jula 2001. u Japanu, odnosno oktobra iste godine u Americi. Procenjena maloprodajna cena kreće se od 150 do 200 američkih dolara.

Game Boy Advance

Drugo iznenađenje iz Nintenda je unapređena verzija ultrapopularnog Game Boya, džepne konzole za igru koja i dan danas uživa veliku popularnost. Nova mini-igračka, po tehničkim karakteristikama prevazići će i mnogo glomaznije sisteme. Srce konzole činiće 32-bitni RISC procesor, a kolor LCD ekran dijagonale 3 inča imaće rezoluciju od 240x160 piksela i mogućnost simultanog iscrtavanja 512 boja, iz palete od 32,768 nijansi (poput Amige 500). Pored toga, Game Boy Advance će moći da se priključi na druge konzole (Gamecube), kao i na digitalne kamere i kolor štampače, što će mu dati mnogo veću upotrebnu vrednost.



Što se kontrola tiče, dodati su tasteri L i R, koji će omogućiti izvođenje složenijih radnji, a jednim uređajem moći će da se koristi do četiri igrača istovremeno. Zvuk je takođe poboljšan, stereo kvaliteta, sa mogućnošću višekanalne reprodukcije (tačnije, radi se o triku koji se postiže interaptima koji su postali mogući zahvaljujući većoj brzini procesora). Obezbeđena je puna retrogradna kompatibilnost, što znači da će sve stare igre moći da se pokrenu bez ikakvih problema. Veličina konzole odgovara Game Boy Color varijanti, s tim da je nešto šira i "spljeskanija". Proizvođači igara pokazali su veliko interesovanje za naslednika Game Boya i obećavaju sijaset kvalitetnih igara.



Što se mogućnosti GBA tiče, one se porede s karakteristikama SNES konzole. Takođe, novi Game Boy će moći da prikazuje i pravu 3D grafiku, tj. da iscrtava mapirane teksture i poligone. Ostaje jedino da se vidi koliko će to uticati na brzinu animacije. Nintendo će igre za GBA pakovati u kertridže nalik onima s GBC konzola, čija će cena biti u rangu između 20 i 40 američkih dolara.

Interesantno zvuči najavljena mogućnost povezivanja GBA i Gamecube konzola. To će se najverovatnije koristiti u igrama koje će GBA tretirati kao dodatni kontrolni uređaj sa ekranom. To može naći primenu u igrama za više igrača, gde bi svaki igrač imao skriven pogled na neke delove igre (recimo, kada igrate poker s društvom), kao i na više drugih načina (u svakom slučaju, možemo očekivati krajnje neobične igre). Po negde se može čuti i nešto o navodnom surfovanju Internetom preko GBA i mobilnog telefona, no o tome još uvek ne postoje potpuniji podaci.

Vreme pojave Game Boy Advancea još uvek nije sigurno precizirano. Okvirne datume koje smo dali u tabeli 3 treba uzeti s rezervom, s obzirom da se Game Boy Color i dalje veoma dobro prodaje, pa ne treba očekivati da će Nintendo previše žuriti.

Gradimir Joksimović

Tabela 3. **Karakteristike Game Boy Advance-a**

LCD	refleksioni TFT kolor
Veličina ekrana:	40.8mm x 61.2mm
Rezolucija:	240x160 piksela
Max. broj boja:	32,000 nijansi
Centralni procesor:	32-bitni RISC + 8-bitni CISC
Memorija:	32 KB WRAM + 96 KB VRAM 256 KB WRAM
Zvuk:	spiker (mono) i slušalice (stereo)
Broj igrača:	najviše 4
Napajanje:	dve AA baterije (15-20 sati) ili specijalan adapter
Dimenzije:	82mm x 144.5 mm x 24.5 mm (masa oko 140 g)
Kertridž:	256 Mbit (32 MB)
Datum izlaska:	21. mart 2001. (Japan); jul 2001. (Evropa)





Sky Odyssey

Ova "leteća avantura", kako u Activisionu često nazivaju Sky Odyssey, predstavlja zanimljivu mešavinu nekoliko žanrova, igru neobične konstrukcije koja će mnoge ostaviti u čudu. Igra će biti podeljena na nivoe, tačnije misije koje će se odvijati u arhipelagu od četiri ostrva, koja kriju delove mape o zakopanom blagu. U svakoj misiji treba preleteti neku destinaciju, prateći određenu putanju i prolazeći kroz kontrolne tačke. Završetak misije je samo prvi deo posla, jer ćete, na osnovu učinka i umešnosti letenja dobijati neku vrstu činova koji će obezbediti bolje avione. Osim građenja sopstvenog profila (brzina i preciznost letenja, kvalitet akrobacija i dr.) igrač će morati da vodi računa i o konstrukciji svoje letelice. Sve u svemu, Sky Odyssey bi mogao da bude osvežavajuća igra. (GJ)





Napple Tale - Arsia in Daydream



Klasične platformske igre, na kućnim konzolama nekada najzastupljeniji žanr, sve se ređe nalaze u katalozima velikih igračkih kompanija. Uprkos tome, Segini programeri su odlučili da naprave simpatičnu pseudo 3D platformu u maniru Pandemoniuma i Clockwork Knighta. Osim klasičnih elemenata, Napple Tale će imati i zanimljivu priču, koja će se razvijati po ugledu na FRP igre, a biće i nekih novih rešenja u izradi i kontrolama. Jump & run deonice povremeno će se smenjivati s kadrovima u punom 3D okruženju, u kojima će se glavna junakinja kretati kroz grad. U svakom slučaju, čeka nas revija dopadljive grafike i dobre animacije koja će privući svakog ljubitelja dobre arkade. (GJ)



Tom and Jerry: Fists of Furry



Uprkos prvobitnim očekivanjima, nova igra s Tomom i Džerijem u glavnoj ulozi, neće biti platformskog karaktera. Naime, radi se o borilačkoj arkadi, koja u mnogome podseća na Power Stone, veliki hit s Dreamcasta. U igri će se pojaviti osam likova koje poznajemo iz crtaća. Borilišta će biti u obliku 3D arena u kojima će se likovi kretati u svim pravcima, a biće moguće stupiti u interakciju s raznovrsnim pozadinskim elementima (recimo, zgrabite obližnju kamenčinu i zafrljačite je na iznenađenog protivnika). Grafika i animacija će se zasnivati na crtanim filmovima, programeri Mettel Interactive-a obećavaju mnogo komičnih scena i dobru zabavu. (GJ)

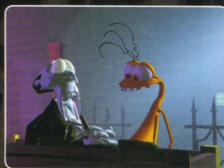




Stupid Invaders



Po svemu sudeći, avanturističkim igrama na PC računarima ponovo se smeši svetla budućnost. Novi Monkey Island samo što nije stigao (u trenutku dok ovo čitate verovatno i jeste), a za kraj godine Ubi Soft planira još jednu, posve neobičnu avanturu koja će zagolicati ne samo ljubitelje žanra, nego i sve one koji poštuju igre s duhom. U ovoj igri će sve ići naopako, jer upravljanje glupim osvajačima iz svemira svakako ne može biti smislen posao. Komične situacije, duhoviti komentari i uvrnute smicalice samo su deo onoga sa čime ćete se suočiti igrajući Stupid Invaders. Grafika će biti izvanredna, u stilu platformskih igara Ubi Softa, a biće i preko 500 lokacija koje treba pročešljati. Igra izlazi u februaru 2001. godine. (GJ)



na vidiku

Test Drive Off-Road: Wide Open



Kompanija Angel Studios se od popularnog Midtown Madness serijala potpuno specijalizovala za izradu vrhunskih off-road simulacija vožnje. Pre nekoliko meseci Angel Studios je od Infogramesa otkupio licencu za izradu Test Drive Off-Road igara, a prva u novom nizu, Wide Open pojaviće se na PS2 tržištu tokom narednog leta. Igra će imati 16 licenciranih modela, koje ćemo voziti na preko 30 lokacija. Arene će biti izuzetno prostrane i prepune skrivenih prolaza, a odvijaće se u ambijentu Kalifornije, Jute, Havaja i drugim atraktivnim lokalitetima. Vozila će biti moguće modifikovati prema sopstvenom nahođenju - igrač će moći da menja gume, stavlja dodatne elemente na vozilo i farba ga po želji. (GJ)

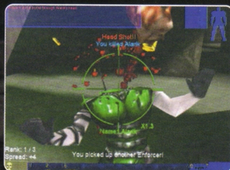


Unreal Tournament



Pucačine u prvom licu polako, ali sigurno osvajaju Dreamcast tržište. Perjanica novog FPS talasa svakako je Unreal Tournament, jedan od najpopularnijih takvih naslova na PC računarima i omiljena igra na većini mrežnih turnira. Konverzije Epicove igre latio se Infogrames, što je dovoljan garant kvaliteta. Igrač će biti u čizmama neustrašivog intergalaktičkog ratnika koji će preko nišana svog ubitačnog oružja "komunicirati" s hordama zlih i mutiranih, ali ni malo glupih karakondžula. AI protivnika je toliko usavršen, da ćete morati do tančina da planirate svaki pokret. Druga, ništa manje važna osobina Unreal Tournamenta je veličanstvena grafika koja, obilno koristi sve prednosti savremenog grafičkog hardvera. U tom smislu, Dreamcast će imati šta da pokaže. (GJ)





Blade



Konverzija popularnog filma sa Vesli Snajpsom u glavnoj ulozi, pojaviće se na PlayStationu do kraja godine. Priča o Bleju, urbanoj legendi i neustrašivom borcu protiv sila neživih, biće pretočena u 3D akcionu avanturu mračnog ambijenta. Zaplet će se bazirati na scenariju filma, a biće i nekih novih elemenata. Prinicip igranja će najviše podsećati na Tomb Raider sa više akcionih elemenata. Kroz dvadesetak nivoa igrač će premlaćivati i puniti olovom horde bezličnih zombija, vampira, vukodlaka, policajaca i drugih kreatura u službi mračnih sila. Igrač će moći da se prebacuje iz borilačkog u pucački režim, kad god to poželi, a od oružja na raspolaganju će imati Uzije, pištolj, UV zrake i višenamenski lanser, koji izbacuje projektile, baklje, granate i dr. (GJ)



Tropico



Tropico je strateška simulacija koja vam, umesto uloge filantropskog vođe koji se trudi da svoj narod učini što srećnijim, dodeljuje rolu totalitarnog vođe izmišljene ostrvske državice. Na početku igre kreiraćete svog diktatora, birajući osnovni profil i način dolaska na vlast, što će imati očigledan efekat na kasniji tok igre (recimo, ako vlast osvojite vojnim pučem, rizikujete da kasnije i sami postanete žrtva takvog prevrata). U svoj profil morate uključiti i dve dobre, kao i najmanje dve loše karakteristike. Tropico će se zasnivati na poboljšanom engine-u igre Railroad Tycoon 2 - na raspolaganju ćete imati preko 100 struktura, koje možete podizati u svojoj banana-državi. Koliko život diktatora može biti komplikovan, saznaćemo kroz nekoliko meseci, kada će se pojaviti finalna verzija Tropica. (GJ)







Blaster Master: Blasting Again



Američku verziju drugog dela igre Blaster Master radiće SunSoft. Radi se o platformskoj igri koja pred igrača stavlja mnoštvo ozbiljnih izazova, zagonetki i kompleksnih poteza. Zahvaljujući poboljšanim kontrolama, posebno analognim komandama, to neće biti problem za većinu igrača, pod uslovom da imaju zečije reflekse i brzinu mungosa. Šalu na stranu, Blaster Master: Blasting Again pružiće ljubiteljima arkadnih igara dane dobre zabave. Vizuelnu atraktivnost obezbediće raznovrsne pozadine, bogato 3D okruženje i neke specijalne efekte koji do sada nisu viđeni





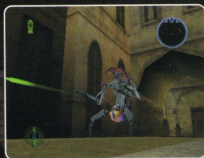
u igrama ovog tipa (npr. motion blur na nivoima koji se odvijaju pod vodom). (GJ)

Star Wars Episode I: Battle for Naboo

Poslednja od tri najavljene Star Wars igre za N64, stići će u prodavnice za nepunih mesec dana. Igru će pokretati unapređeni Roque Squadron engine, što garantuje grafiku visokog kvaliteta, dok činjenica da igru radi Factor 5 govori u prilog ništa manje kvalitetne zvučne podloge.



Iako se radi o pucačkoj igri, priča će biti prilično razvijena i zasnivaće se na zapletu filma Star Wars Episode I: The Phantom Menace. Obećavajući elementi nove Star Wars igre su mogućnost borbe u svemiru i različiti modaliteti bitaka (osim protiv neprijatelja na kopnu, borićete se i protiv letećih agresora, kao i u dogfajt duelima). Jedina zamerka odnosi se na nedostatak režima za više igrača. Igra se očekuje tokom decembra 2000. (GJ)



Slipheed: The Lost Planet



Pucačka igra koja će vam sigurno izmamiti osmehe, delo je studija Game Arts i pojaviće se za nepunih mesec dana. Originalni Slipheed objavljen je još 1986. godine za PC 8801 računare, kada su vertikalno skrolujuće pucačine bile na vrhuncu popularnosti. U skladu sa savremenim tendencijama, novi Slipheed će biti urađen u 3D maniru, ali će zadržati originalno izvođenje i način igranja. Brod kojim ćete upravljati u igri ima samo jedan život, ali i mogućnost da bude više puta pogođen pre nego što eksplodira (to obezbeđuje energetski štit koji se tokom igre može obnavljati). Igra će imati šest glomaznih nivoa, sa po nekoliko podnivoa na svakom, a ključ uspeha biće u valjanom izboru naoružanja. Jednostavan koncept obično krije zaraznu igru. Da li će tako biti i u ovom slučaju, videćemo negde oko Nove godine. (GJ)



Skies of Arcadia

Prvi veliki FRP kompanije Sega, nakon Panzer Dragoona biće prava poslastica za svakog ljubitelja fantazije. Skies of Arcadia će biti sasvim nova igra, različita od svega što smo do sada igrali. Osim potežnih bitaka i zamkova, koji su nezaobilazni deo svakog FRP-a, sve ostalo će biti drugačije. Okruženje u kom će se igra odvijati smešteno je bukvalno nebu pod oblake, u svet gde su naseobine locirane na nebeskim ostrvima i gde pirati vladaju nepreglednim prostranstvima. Postojaće dve vrste pirata: Black Sky Pirates napadaće sve brodove na koje naiđu, dok će Blue Rogues krasti samo od bogatih, da bi plen dali sirotinji. Priča se vrti oko porodice Dyne, tačnije njenih pripadnika Vysea, Aike i Fine, koji će započeti dugu i bespoštednu borbu protiv Valuanske imperije. Skies of Arcadia će se pojaviti početkom naredne godine. (GJ)





Alone in the Dark

Moramo priznati da nas je pomalo iznenadila najava da će se jedna od kultnih igara survival horror žanra pojaviti u džepnom izdanju. Neverica nije prošla ni kad smo ugledali prve slike iz igre, jer takav kvalitet grafike na malenom Game Boy-u do juče nismo mogli ni da zamislimo (najpre smo pomislili da su slike sa Game Boy Advancea). No, Infogrames je poznat po prijatnim iznenađenjima, pa bi ova avantura H.P. Lovecrafta lako mogla postati do sada najbolja igra za GBC. Osim božanstvene grafike i glatke animacije, Alone in the Dark će imati nekoliko uglova kamere, pokretne pozadine (slepi miševi i drveće koje se leluja na vetru) i još mnogo toga što će vam zakucati prste za GBC. (GJ)







Gold and Glory: The Road to Eldorado





Ljubitelji istraživanja i avanture sa osmehom će dočekati novu igru Ubi Softa, akcionu avanturu u trećem licu koja nas vodi u uzbudljivu potragu za blagom. Glavni junaci igre su Tulio i Miguel, smotani antiheroji koji igrom slučaja dolaze u posed mape El Dorada, zlatnog grada u kome, po predanju, postoji skriveno blago. U potrazi za zlatom vodiće vas oba junaka istovremeno. Veći deo puta vodiće Tulio, dok će Miguel zapadati u mnoge komične situacije. Na putu ćete sretati mnoge likove, kako prijatelje tako i nezgodne španske vojnike, razuzdane mornare, pirane i izgladnele šumske zveri. Nivoi će se sastojati od niza zagonetki, a međusekvence će biti "pozajmljene" iz istoimenog filma, koji će se narednog leta pojaviti u bioskopima. (GJ)





Twisted Metal: Black



Nova inkarnacija popularne crash simulacije s PlayStationa, delo je tima Incognito Studios, koga čine programeri koji su radili originalnu verziju Twisted Metala. David Jaffe, glavni dizajner igre tvrdi da će novi Twisted Metal biti više borilačka igra u automobilima, nego akciona simulacija vožnje (što je, uostalom, i bila zamisao originala). U raskošnom tematskom okruženju, s preko 14 vozila koja se mogu transformisati u toku vožnje i nekoliko režima, ova igra obećava ludu zabavu, tim pre što će postojati desetak nivoa konstruisanih specijalno za deathmatch okršaje. Posebna pažnja biće posvećena dizajnu vozila, pozadinskom crtežu, svetlosnim efektima, brzoj animaciji (oko 60 fps) i fizičkom modelu koji će uključiti neka, do sada neviđena rešenja. (GJ)





MTV Sports: Pure Ride





Sledeća u nizu MTV Sports simulacija ekstremnih sportova trebalo je u mnogome da popravi relativno loš utisak, koji je lane ostavio Snowboarding. U igri će se pojaviti četiri profesionalca svetskog glasa, pri čemu će svako od njih imati karakterističan stil vožnje, kao određene prednosti i mane. Igra će imati daleko bogatiji izbor neobičnih pokreta i vratolomija od kojih će vam zastajati dah (naročito tokom spuštanja niz litice i preskakanja kamiona na putu). Ukupna površina svih staza biće nekoliko puta veća u odnosu na sve druge simulacije snouborda, a postojaće i mogućnost "slobodne vožnje" za upoznavanje sa karakteristikama staze i rasporedom prepreka, kojih će biti svih vrsta. Po svemu sudeći, biće ovo prava igra za hladne zimske dane koji su pred nama. (GJ)





Miroslav Đorđević



DRIVER 2

Prvi Driver je, kada se pre nekoliko godina pojavio, postigao veći uspeh nego što su možda i sami programeri ove igre očekivali. Koncept preuzet iz legendarnog Grand Theft Auta i potpuna 3D grafika učinili su svoje. Driver je postao najprodavanija igra 1999. godine, a podsećam vas da tu godinu pamtimo po izlasku mnogih mega hitova, među kojima su i Gran Turismo 2, Tomb Raider 4, Final Fantasy 8, Resident Evil 3 i mnogi drugi. Posle takvog uspeha normalno je očekivati nastavak koji je najavljen vrlo brzo pošto se malo staložila prašina oko prvog dela. Postojali su svi uslovi da programeri krenu onim lakšim, u poslednje vreme na žalost sve češćim, putem pravljenja igara koje će samo poznatim naslovom, bez ikakvih ozbiljnijih poboljšanja, doneti brdo šuškavih papirića. U prilog tome išla je i višemesečna propaganda koja je Driver 2 u napred nazivala najboljom igrom 2000. godine. Posle tolikih iščekivanja i zebnje, sada kada se konačno pojavio, mogu slobodno da kažem da su se momci iz Reflectionsa prikazali u svom najboljem svetlu i da je Driver 2 stvarno ozbiljan kandidat za igru godine.

Shodno očekivanjima Driver 2 se razvijao u pravcu Grand Theft Auta (GTA) i sada se već može smatrati onim što je dobar deo igračke populacije već dugo vremena čekao: 3D verzijom GTA. Da ne bude nesporazuma, Driver 2 je daleko od bilo kakvog plagijata ovog starog klasika, on samo kombinuje već isprobanu koncepciju sa sopstvenom origanalnom i specifičnom atmosferom i izvođenjem. Prva krupna stvar koja stavlja ovu igru korak dalje od njenog prethodnika i korak bliže GTA je to da Tanner, lik koga vodite, više nije stalno u kolima, već može da izađe iz njih i ide peške, odnosno da "pozajmi" tuđa kola i to baš svaka na koja naleti (sa izuzetkom policijskih).





Ovo čini igru posebno zanimljivom, jer u toku jedne misije možete po potrebi promeniti više kola da biste zavarali trag policiji ili se jednostavno provozali različitim vozilima. Pored ove radikalne novine Driver 2 donosi i gomile raznih poboljšanja o kojima će nešto više biti rečeno malo kasnije.

Pored lude akcije ova igra poseduje i priču koja se može pratiti iz animacija između nivoa, koje nipošto ne treba preskočiti, jer su skoro sigurno najbolje animacije ikada viđene na PlayStationu. U njima je savršeno dočarana atmosfera podzemnog sveta, ubistava i međusobnog razračunavanja bandi i policije koja tome pokušava da stane na put. Likovi u animacijama su savršeno animirani, njihovo kretanje je prirodno i realno u toj meri da kombinovano sa generalnom lepotom grafike u nekom trenucima stvara vizuelni ugođaj približan fotorealističnom. Dijalozi su takođe sjajno urađeni, a sve to je praćeno muzikom u stilu Blues Brothersa. Režisersko



Šta mi ocenjujemo:

ZVUK: Ovom ocenom se ne ocenjuju samo zvučni efekti u igri već i muzika koja prati igru, znači sve što se čuje.

GRAFIKA: Ovde ocenjujemo ukupan vizuelni izgled igre: pozadina, likovi i intro, tj.sve što se vidi.

IGRIVOST: U zavisnosti od reagovanje igre na komande, lakoće igranja i izvođenja same igre dajemo ovu ocenu.

ATMOSFERA: Reakcije igrača na igru, tj. koliko vas neka igra zaokupi i odvoji od stvarnosti, takođe ocenjujemo.



zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
2.0	3.0	4.0	5.0

88%

UKUPNA OCENA: Celokupni utisak koja igra ostavlja je dat u procentima i može biti manji ili veći nego što to ostale ocene pokazuju. Igre koje su ocenjene sa preko 90% su super hitovi.

OCENE: Mogu biti u rasponu od 0 do 5 sa koracima od 0.5.



umeće tvoraca ove igre, kao i sve gore navedeno, čini da se pri gledanju ovih animacija stvara utisak kao da gledate neki dobar krimi film iz ranih osamdesetih. Ove animacije kao i velika raznolikost misija vas stalno drži vezanim za igru i čine da ona uprkos svojoj dužini i težini nikad ne postane dosadna već upravo suprotno, što je više igrate ona je sve zanimljivija.

Vi preuzimate ulogu Tanera, tajnog detektiva čiji je cilj da rasvetli ubistvo u jednom baru u Čikagu i raskrinka dobro organizovanu podzemnu organizaciju. Da biste uspeli u svojoj nameri jurićete ulicama Čikaga, Havane, Ria i Vegasa u poteri za raznim kriminalcima kako biste prikupili informacije i otkrili šta vam dalje valja činiti. Iako ste vi detektiv, pomirite se s tim da će vas juriti saobraćajne patrole svaki put kada napravite bilo kakav prekršaj što je naravno neminovno kada ste u poteri za kriminalcima. Vi tada nećete imati vremena da im objasnite ko ste i šta radite (a to se i protivi vašim principima o čuvanju informacija u tajnosti), tako da vam jedino preostaje da nagazite malo jače i ostavite kolege daleko iza sebe. Ako hoćete da se vozite bez policijske pratnje moraćete da čekate na svakom crvenom svetlu, vozite ispravnom stranom, propisanom brzinom i da se povrh svega uredno prestrojavate. O tome da je krađa kola u prisustvu predstavnika zakona katastrofalna greška ne treba ni govoriti. Što se tiče samih policajaca, njihovu "težinu" možete odabrati u opcijama i ukoliko se odlučite (što vam preporučujem) za easy nivo težine nećete imati nekih većih problema sa savlađivanjem dotičnih. Mape gradova su izuzetno velike i sloboda kretanja je u okviru postojeće mape neograničena.Tu su veliki bulevari, parkovi, male zabačene uličice, groblja, mostovi koji se podižu da bi propustili brodove, parking garaže, stovarišta i sve druge uobičajne urbane građevine. Ima i pešaka koji se šetaju unaokolo i nemoguće ih je zgaziti (uvek pobegnu) što je po mom mišljenju sasvim ispravna odluka, jer bi se u suprotnom igra svela na bolesno gaženje nevinih pešaka nalik Carmagedonu što bi potpuno odvuklo igru od njene osnovne ideje. Vozićete kako po danu, tako i po noći što je stvarno poseban doživljaj. Svaki vaš sudar ili bilo kakav kontakt sa drugim vozilom i objektima ostaviće posledice i na vašem i na tom drugom vozilu, što možete videti i na vašoj damage skali, koja kada se napuni do kraja - znači uništenje kola i samim tim kraj misije. Takođe postoji i skala koja ukazuje na to koliko je trenutno vaše vozilo popularno u policijskim krugovima to jest, kolika je šansa da će vas pandur pojuriti iako trenutno niste napravili nikakav prekršaj, već ste samo prošli pored njega. U donjem desnom uglu nalazi se mapa





(cela se može videti pritiskom na start i selektovanjem određene opcije) koja je izuzetno korisna i treba je maksimalno proučiti, ne samo kako se ne biste izgubili (vrlo čest slučaj u GTA) već i da biste izabrali najkraći mogući put, jer ste u 99% slučajeva tesno vezani za vreme. Misije su veoma različite i kreću se od nekih u kojima je cilj da odete negde po nekoga, do onih u kojima je cilj da jurite određena kola sa ciljem da ih slupate. Takođe postoje misije u kojima ćete isključivo bežati od policije ili juriti voz kako biste na prvoj stanici uhvatili tipa koji pokušava da pobegne. Policija će vam u silnoj želji da vas po svaku cenu zaustavi postavljati razne prepreke ili slati na vas mali milion vozila u zavisnosti od toga koliko dugo bezuspešno pokušavaju da vas uhvate. Jedan od dobrih načina da ih sredite je da na izlazu iz neke uličice, po mogućstvu iza ćoška, postavite jedna kola i uživate gledajući kako se njih 16.000 gužva i slaže jedan preko drugog u lančanom sudaru. Ovakvi i slični detalji, kao što je preskakanje polupodignutog mosta i mnoštvo sličnih, asociraju na scene iz Blues Brothersa tako da će svi ljubitelji ovog kultnog filma biti oduševljeni i Driverom 2.



Druge opcije uglavnom padaju u zasenak izvrsne kampanje, pored koje čisto sumnjam da ćete poželeti da igrate bilo šta drugo. Ipak za slučaj da vam je dosadilo Tanerovo obavljanje zadataka tu je mod koji vam dozvoljava da se prosto turistički vozikate po trenutno dostupnim gradovima, a postoje i razne vozačke igrice tipa capture the flag i slično. Tu je naravno i multiplejer koji je više nego korektno odrađen.

Tehničke karakteristike igre su takođe odlične. Grafika je znatno bolja u odnosu na prvi deo i ja mislim da predstavlja



Igor S(n)imić kaže:

Reći ću samo jedno: NICE, VERY NICE. Kada sam čuo da je konačno stigao, bio sam srećniji nego kada dete pogleda crtać pred spavanje. Ovaj nastavak sadrži puno dobrih stvari i veće i lepše gradove, teže zadatke i malkice lepšu grafiku, kao i mogućnost da izaberete period dana kada ćete voziti po danu ili noći!!!!! Driver je sada mnogo lepši i igriviji (koliko je to moguće). Meni se zaista svideo ovaj nastavak, a da li će i vama sami prosudite.



1 igrač

Memorijska kartica 2 bloka

Analogni kontroler

Podržava vibracionu funkciju

2 DISKA

Ime: Driver 2
Izdavač: GT Interactive
Sistem: PAL
Žanr: Vožnja



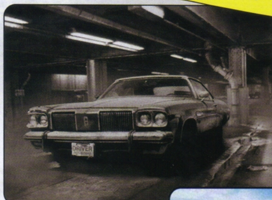


Ur(l)oš Tomić kaže:

Najveće razočarenje i frustracije, slepi gnev i umobolnu srdžbu u meni izazivaju nastavci igara koji kupe keš na "staru slavu", a bez da se programeri trude.
Na svu sreću, ovde to nije slučaj. Tako imamo jednu pravu poslasticu koja je iznikla kombinacijom dve igre koje su preorijentisane isključivo na kola. Mnogo dana i noći će proći pre nego što ostavite ovu igru na miru, takav je bio slučaj kod mene, ali neka vam to ne da opravdanje za takvo ponašanje. Na kraju krajeva, ja sam ipak plaćeni profesionalac.

041·20·20·20
glasajte za vašu omiljenu igru!!!

maksimum kvaliteta za ovaj tip vožnje. Naravno ona nije u rangu grafike iz Need For Speeda ili Gran Turisma, ali svakako treba imati na umu da je u pomenutim igrama na jednoj stazi prisutan samo jedan put i nista više: ne može ni levo, ni desno, dok su vam sa druge strane u Driveru potrebni sati da biste obišli čitav grad. Slika je tečna i veoma se retko desi da uspori, to jest izgubi koji frejm zbog obilja detalja. Zvuk je sasvim korektan i dopunjuje atmosferu.



Što se zaključka tiče mislim da više ne treba trošiti reči već je sasvim dovoljno reći da je Driver 2 za sada najozbiljniji kandidat za igru godine, te je samim tim svaki iole ozbiljan igrač jednostavno mora imati.





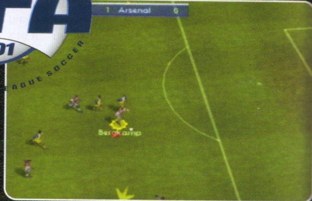


zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
5.0	4.5	5.0	5.0



Igor Simić





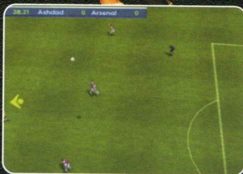
The show must go on! Ovako bi se mogao ukratko definisati motiv pravljenja još jednog (osmog, mislim) dela nekada najpopularnije i najigranije fudbalske simulacije. I dok nas ekipa iz Konamija pušta da se divimo i sa nestrpljenjem očekujemo svaki novi nastavak serijala Winning eleven, u EA Sportsu se već dešavaju poslednji trzaji i pokušaji da se dobrom grafikom i starom slavom pridobije bar jedan deo populacije poklonika fudbalskih igara na konzolama (čitaj Playstation).

... Pa, bogami, izgleda da se EA Sports ovoga puta baš potrudio da nam pruži nešto više, ali tradicionalna "aljkavost" i zapostavljanje "sitnica" koje život znače nastavljaju se i kroz najnoviji deo serijala zvanog FIFA. FIFA 2001 nas u svet fudbala uvodi veoma simpatičnim, a zašto da ne kažem i izvanredno osmišljenim introom u kome su zastupljeni potezi i situacije sa zelenih terena. Ali, ovoga puta intro ne pokazuje samo dobar fudbal, već predstavlja način odigravanja u FIFI 2001. Posle dobrog introa ponuđen je sada već standardni meni u kome možete odabrati način vašeg igranja ove igre i podesiti sve neophodne parametre, tako da vas ništa ne ometa u uživanju prilikom takmičenja. Od poboljšanja u odnosu na prošli nastavak, osim grafike koja je osetno bolja, tu su i neke novine na planu statistike. Po prvi put se u jednoj fudbalskoj simulaciji pojavljuju reprezentacije kao što su Mauricijus i Palestina! Pohvalno, nema šta, ali tu su i nedostaci kao što je izbor od samo 26 timova u kupu UEFA, što baca senku na kult najmasovnijeg internacionalnog fudbalskog takmičenja na planeti. Negativna "sitnica" je takođe i način predstavljanja fudbalskog umeća pojedinaca, jer je sveden na 10 statističkih kategorija, od kojih su 3 golmanske... Ipak mislim da je to suviše malo da bi se realno moglo karakteristikama odrediti ponašanje igrača na terenu.

Ako govorimo o samom odigravanju FIFA je napredovala, ali još uvek se igra "svemirski" fudbal u kome je, recimo, moguće (uz malo volje i mnogo mašte) odigrati napad koji traje 20-tak minuta i u kome ćete dodati loptu 50-tak puta, tako da protivnik nije ni blizu nje. Priznaćete da se ovakve situacije u pravom fudbalu veoma retko (čitaj: nikada) dešavaju.

Komentari su ovog puta izuzetno dobri i ne toliko monotoni kao u ranijim delovima, a stadioni i okruženje su za korak bliži stvarnosti. Treba još izdvojiti i ponašanje golmana koji se na World Class nivou ponaša kao čudna mešavina nekoliko divljih životinja - ima reflekse kao PUMA, skače kao SKAKAVAC, bori se kao RANJENI LAV, a na terenu izgleda kao osmonogi insekt, kome je zbog broja nogu i odličnog načina njihove kontrole skoro nemoguće dati gol. `Ajmo svi - BRAVO GOLMANE !!!

... Šta još reći - dobar fudbal, odlično našminkan, ali daleko je to dragi prijatelji iz EA-a, daleko od...





1 - 8 Igrača

Multi Tap 1 - 8 igrača

Memorijska kartica 1 blok

Analogni kontroler

Podržava vibracionu funkciju

Ime: Fifa 2001
Izdavač: EA Sports
Sistem: PAL
Žanr: Fudbal





zvuk	grafika	igrivost	atmosfera	
5.0	4.5	4.0	4.0	87%



Beach Volleyball





Satori Jo

Nedavna ekspanzija francuskog izdavača Infogrames pokazala je da je ova kuća gladna tržišta, pa ne čudi da prave igre za koje nemaju mnogo konkurencije. To je slučaj i sa ovom igrom. Odbojka na plaži ili pesku je atraktivan sport koji privlači mnoštvo gledalaca - možda i zbog toga što je jedno od pravila da ženski igrači moraju da nose bikinije. Činjenica da je ova igra doživela samo jedno prenošenje u svet sportskih simulacija na PlayStationu (i to odavno i ne mnogo uspešno) bi trebalo nešto da nam govori. Ali da to ne znači da su igrači dobili igru vrednu igranja jasno je čim igru startujete. Vredi napomenuti da je odbojka jako komplikovan sport za prenošenje na računar. Prilično nepredvidivo ponašanje odbojkaške lopte znači da fizički model za igru mora biti jako komplikovan, što - čini mi se - konzole još nisu u stanju da simuliraju. Odbojka na pesku- sa samo dva igrača po timu - pojednostavljuje igru.



Kada se igra startuje, jasno je da nema mnogo od realističnosti sporta - ovo je čista arkadna verzija odbojke na plaži, vrlo prosečno i ne mnogo zanimljivo urađena. Skoro sve opcije za igranje su slične, a kada igra jednom počne, vidi se i da od atraktivnosti nije mnogo ostalo. Kamera je postavljena vrlo visoko i previše daleko da bi teren ostao pregledan, tako da igrači deluju kao mravi. Džabe onda što su igračice u bikinijima kada se to i ne primećuje! Preglednost terena je dobra, ali komande sporo reaguju, pa će vam trebati puno strpljenja da dođete i do jednog boda dok primate već osmi za redom. U igru je ubačena i jedna šala - napravite svoga igrača - njegova veličina je i na ovom ekranu ista kao i tokom meča, pa kada nešto na njemu ili njoj promenite to nećete moći da vidite. Nadasve glupo.



Ova igra je pravi primer da neke stvari jednostavno ne treba raditi na kompjuteru. Da je odbojku moguće iole dobro odraditi, već bismo igrali ko zna koju varijantu. Ako baš morate da igrate odbojku, probajte ovu igru. Ako ne, klonite se ove vrlo prosečne igre koja pati od najgore boljke - nezabavnosti.



1 ili 2 igrača

Memorijska kartica 1 blok

Multi Tap 1 - 4 igrača

Podržava vibracionu funkciju

Ime: B. Volleyball
Izdavač: Infogrames
Sistem: PAL
Žanr: Odbojka



MS. PAC-MAN
MAZE MADNESS



Satori Jo



Ova igra je primer kako jednu igru od pre dvadesetak godina dovesti u 2000-tu, a da se zadrži zanimljivost i za igrače koji poznaju originalnu verziju i za nove bez prethodnog iskustva. Naravno, Namco ne bi bio jedna od najcenjenijih japanskih softverskih kuća da se izglupiraju sa bilo kojom od svojih igara, a posebno sa maskotom koja im je i donela svetsku slavu i priznanje - Pac Manom. Za razliku od



originalnog Pacmana, koji je imao samo jedan lavirint sa promenljivom težinom kako je igrač prelazio nivoe, originalni Ms. Pacman je uveo promenljive lavirinte kako su se nivoi menjali. Maze Madness uvodi šarenu grafiku u tri dimenzije, ali zadržava osnovnu premisu prolaženja kroz lavirinte. Još uvek je cilj kupiti žute tačke, specijalne pilule koje omogućavaju da pojedete duhove i druge progonitelje, kao i voćke razbacane na skrovitim mestima.

U napredovanju kroz lavirinte Pacmanušu ometaju ne samo duhovi i ostali pokretni neprijatelji, već i sami lavirinti koji se račvaju, pokretni blokovi koje treba adekvatno postaviti, a i vrata za koje morate naći skrivene ključeve. Za razliku od osavremenjenog Pacmana koji je promenio žanr i u 3D varijanti postao platformska igra, Maze madness se zadržao u istom žanru originalne igre Ms. Pacman, sa osavremenjenom grafikom i razrađenim idejama. Krajnji rezultat je vrlo ispolirana i izuzetno zabavna igra, koja se može igrati ležerno (samo da se prođe bez traženja tajni i jurenja najboljeg vremena) ili tvrdokorno (sa ciljem da se dođe do 100%), a koja u svakoj varijanti nudi sate zabave igraču. Tu je naravno i originalna verzija za nostalgičare, kao i mnogo sitnih detalja koji pokazuju koliko se Namcovi programeri trude. Ovo ilustruje i primer credits-a pod opcijama, koji ne daje imena programera koja prolaze preko ekrana, već jedan interaktivni nivo gde ta imena skupljate, sa sve učinkom na kraju. Ovakvi detalji čine Namcove igre, pa i ovu, neprevaziđenim igračkim iskustvom. Jedini razlog zašto ocene nisu vrhunske je što ovo nije potpuno originalna igra.





1 ili 2 igrača

Memorijska kartica 1 blok

Multi Tap 1 - 4 igrača

Podržava vibracionu funkciju

Ime: Ms. Pacman-M.M.
Izdavač: Namco
Sistem: NTSC
Žanr: Platforma





Uroš Tomić

DINO CR

Dino nanovo krizira

Sedim u svom stanu, razmišljam koliko je dana potrebno prosečnom čoveku da naznači kvalitete jedne ovakve igre... Uzalud.
Sam naziv igre me je podsetio na onu pesmu poznatog "pjevača" iz bivše jugoslovenske države (Dino koji peva kako je: "u krizi, k'o toranj u Pizi"). Kako da nastavim, i da vam dočaram hvalu, trezvenu i razložnu, promišljenu i izazvanu mojim oduševljenjem ovom igrom?
A kako sam došao do toga? Dino Crisis 2 je i više nego prosečna igra, mogu čak reći i da je jedna od najboljih koje sam do sada igrao na PlayStation-u. Krenem ja tako, da proverim kakav je intro i šta se tu dešava, pa tek onda shvatim da su se momci iz CAPCOM-a ponovo vrsno izrazili u grafičkom smislu i pobrali sve moje simpatije. Moja majka je svedok urlicima oduševljenja koji se razležu kroz stan u cik zore (mada još ponekad, kada je trgnem iz postelje nekim urlikom, žena u rasulu pomisli da nas bombarduju i da to zavijaju sirene) - jer grafika je STRAVA. To je bre, sve renderovano i obrađivano, dorađivano i glancano, i zapakovano u jedan goooolem šareniš koji će prijati oku. Da prekinem da brabonjam, nego da objasnim ljudima: gde, šta, kad, kako i zašto...
U neposrednoj budućnosti, jedan naučnik je otkrio novi izvor energije, koja može da obezbedi dovoljnu količinu iste da čak i nama ovde prestanu strujne restrikcije (zbog kojih ja ovaj tekst kucam treći put). Kao što vazda biva, štedi se na sigurnosnim merama pa se na kraju izdešava neka paranoja. Ovoga puta se desilo nešto "pomalo" čudno, naime celo postrojenje za istraživanje, vojni kompleks, kao i mali gradić, koji se svi nalaze na jednom malom ostrvu, nestali su na misteriozan način. U stvari, nisu nestali, već se tu nekako stvorila prašuma koja je puna krvožednih reptila. Jedinice T.R.A.T.-a, su poslate kroz vreme - prostor da vide šta se tu desilo i spasu stanovništvo od krvoprolića i masakra. Ali, nakon njihovog pristizanja na ostrvo, vremenska kapija preživljava "kvar" koji će glavnim akterima onemogućiti da se vrate nazad u svoje doba. Da sve bude još gore, skoro ceo tim je nakon posete reptora ostao da leži na travi, koja je dobila krvavo crvenu nijansu. Verovatno bi i Dilan i Regina skončali, da se Dejvid nije umešao i razneo velikom gušteru jedno oko. Jes' da to nije moglo da pošalje Rexa u "večna lovišta", ali je dalo vremena da Dilan i Regina zapale ("Tko se bori i bježi, doživi da se nanovo bori", "Bolje častan bijeg, nego nečastan poraz" čuveni natpisi sa Grunfovih majica prim. aut.).







Odatle krećete da pronađete podatke o trećoj energiji, pomognete stanovništvu Edward Cityja i iznađete što bolje rešenje da se što hitnije vratite u svoje vreme.
Stil igre i način kadriranja podsećaju na RE (Res. Evil), ali moram priznati da me je "kriza" mnogo više zainteresovala od čuvenog "stanovnika". Pored toga postoje i neki elementi koji u pomenutoj igri ne postoje, pa je samim tim i igrački sadržaj mnogo bogatiji, puniji i izaziva viši stupanj ushićenja kod svih koji ne pate od autizma, hroničnog meningitisa ili raspada moždanih ćelija.
Igra je lišena moneta i iskustva, ali je vešto ubačen princip kupovine. Kada ubijate reptile, dobijate "extinction" poene koje taložite, a kasnije ih ulažete u opremu koju možete da dokupite. Poeni se dele na osnovu efikasnosti prolaska kroz odelјke nivoa, ali i po kombo principu. Naime, kada nekoga ubijete, na ekranu će vam zasvetleti broj poena koji ste zaslužili. Ako opet "roknete" nekog, a bez da je broj poena nestao, to se računa kao kombo udarac,





Miloš (S)Marković kaže:

Genijalna igra moram priznati, uprkos tome što ovakve igre nikada nisu bile "omiljene" kod mene. Prvi deo mi se svideo, jer je vrlo lepo uklopljen survival horor i avantura, ali drugi deo je izgubio na popularnim mozgalicama i dobio na akciji, koje sada možda ima i malo previše! Grafika je odlična što se i moglo i očekivati od starog dobrog Capcoma. Izvođenje je sasvim solidno. Ono što će osim naslova igre privući igrača je i sasvim originalna priča. Ko voli nek izvoli; još jedino preostaje da vidimo šta će uraditi najnoviji nastavak iz porodice Residenta.

1 igrač

Memorijska kartica 1 blok

Podržava vibracionu funkciju

Ime: Dino Crisis 2
Izdavač: Capcom
Sistem: NTSC
Žanr: Survival horor



PlayStation

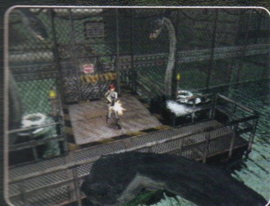


isis 2





i sada imate fore da nađete trećeg, pre nego što kombo marker i broj poena sa ekrana nestane. Naravno, što je kombo veći, to je i cifra veća. Jednostavno, zar ne? Ako se desi da prođete celu jednu deonicu puta a da vas niko ne ošteti, dobijate i "no damage bonus", a tu su još i "kontre" za koje dobijate koji poen više, a kontru



ili "counter" dobijate kada uspešno odbijete napad nekog neprijatelja (u poslednjem momentu ga nahranite sačmom, umesto svojom glavom).

Šop se nalazi pri terminalima koji još služe i za snimanje pozicije. U njemu (pored oružja koje vam je preko potrebno) se nalaze i medicinska oprema, municija i "alat".

Što napredujete dalje u igri, biće vam sve dostupnija jača oružja, Dilanu na raspolaganju stoje veeeelike prangije koje su veoma razorne, ali imaju slab "rate of fire", što znači da ne udara često, ali kad udari, osuši sve što je u neposrednoj blizini. Regina ima malo prefinjenije oružje, koje udara i često i kvalitetno, ali vas neću zamarati šta tu sve stoji na raspolaganju.



U odeljku sa municijom možete da proširite kapacitet oružja. U odeljku za alat se nalaze dve ubedljivo najvažnije stvari - kartica koja produžava trajanje kombo markera, tako da je lakše napraviti dobar kombo i uzeti veći broj poena. Druga je zlatna kartica, koja automatski duplira broj poena, tako da bi bilo pametno truditi se da uvek imate koji poen u "šteku" - kako biste uvek mogli da pazarite neophodan inventar.

Igru počinjete sa Dilanom. Izbor između dvoje junaka je onemogućen, tako da određene sekvence mora da prođe Dilan, a druge Regina. Pored ključnih stvari koje su prepoznatljive po svom obliku i boji u odnosu na okruženje, tu su još i informacioni diskovi koji će vam pružati podatke o događajima ili davati nagoveštaje kako i šta treba da uradite. Tu su još i diskovi koji vam daju informacije o vrstama dinosaurusa, njihovom izgledu, veličini, navikama i o tome, kako da ih na najefikasniji način odstranite.

Osim standardnih delova igre koji se svode na jurnjavu kroz vegetaciju i vojne komplekse, tu su i nivoi na kojima sedite za mašinkom i "roštiljate" po neprijateljima. Komande su lake i lako ćete se na njih navići, jedino što analogija ume da proda kada se to od nje najmanje očekuje. To je jedna od najvećih zamerki ovom malom čudu koje je uspešno zapakovano na jedan disk, prepun akcije i dinamike. Kada pritisnete R1, lik potegne prangiju na najbližeg reptila, a to vam nekada može prouzrokovati problem, jer ako vam se reptor nalazi u neposrednoj blizini, on će stati da "zaurla" na vas ili da vam skrene pažnju sa drugog, koji vam se zaleće s leđa. U tim momentima je najbolje pritisnuti taster L1 koji služi za promenu mete, ali kako sam već pomenuo, slaba pokretljivost u tim situacijama je najnegativniji faktor koji će vam naneti velike frustracije i gubitak poena koji su vam od preke potrebe.

Tehničke strane igre ne bi trebalo uopšte da pominjem, grafika je dovoljno nahvaljena na samom početku teksta, zvuk je fenomenalan i nekada će vam se činiti da se VI nalazite u džungli okruženi čoporom grabljivaca koji vam rade o glavi (ne, ne, nisam mislio na pripadnike bivše vlade, već na krvoločne reptile). Atmosfera je ono što je mene teralo da se igri vratim nanovo nakon njenog prelaska, dok je igrivost za nijansu oštećena već pomenutim problemom koji je vezan za terminaciju neprijatelja, ali mislim da to nije jedan od faktora koji će vas odbiti od igre, iako je definitivno jedan od faktora koji će doprineti odbijanju džojpeda o pod.

Šta još da vam kažem? Da li vam je ovaj tekst odgovorio na pitanje postavljeno na samom početku, a koje glasi: "Koliko je dana potrebno prosečnom čoveku da naznači kvalitete jedne ovakve igre?"





98%



Miroslav Đorđević

The World Is Not Enough 007





Svi filmovi o James Bondu pravljeni su na sličan, da ne kažemo na isti način. Oni ne pretenduju da postanu remek dela, ni evergrin kinematografije, već da na kratko zabave publiku neobičnim mestima na kojima su snimani, non-stop eksplozivnom akcijom, kvalitetnom muzikom i - što je najvažnije - fenomenalnim ženskama od kojih je svaka naredna bolja od svoje prethodnice. Sve to jako lepo funkcioniše, publika odmah po izlasku iz bioskopa zaboravi o čemu se radilo u filmu, a producenti trljaju ruke preračunavajući zaradu i svi su zadovoljni. Sada je izgleda sličan sistem primenjen i na video igru... A nije baš sasvim sigurno da će imati tako dobru prođu.

007-The World Is Not Enough je nastavak igre 007 Tomorrow Never Dies i na žalost, predstavlja samo još jedan naslov pravljen čisto komercijalnih razloga, što ne znači da neće privući neke fanove. Razlog za to je što su igre tipa "idi, vidi, upucaj" tražene na tržištu, a ako igra još poseduje i poznat naslov... uspeh je zagarantovan.

007-The World Is Not Enough (TWINE) je za razliku od svog prethodnika (koji je bio u trećem licu) u prvom licu, i sada sve više poprima elemente pucačine, mada je generalno gledano još uvek u pitanju akciona igra. To je najveća razlika između TWINE i TND, a sličnosti ima mnogo, počevši od dizajna misija pa do grafike. Po startovanju igre odgledaćete lepo odrađen intro, koji je mešavina filmskih sekvenci i sekvenci iz igre, a posle toga prikazaće vam se meni koji je identičan onome iz Tomorrow Never Dies. Možete podesiti opcije, i izabrati neki od ovih nivoa težine: agent (lakši) i 007 (logično-teži). Prvih nekoliko misija nisu preterano teške, a jedini problem predstavlja navikavanje i funkcionalno korišćenje Bondovih spravica bez kojih ne možete da završite misiju. Tu je penkalo koje onesposobljava detektore za oružje, mobilni telefon koji ispušta struju i takođe otvara zaključana vrata (izuzetno korisna stvarčica), zatim baterijska lampa koja zaslepljuje protivnike i mnoge, mnoge druge. Od "pravog" oružja imaćete na raspolaganju krda automatskih pušaka, pištolja, heklera, eksploziva i slično. Misije su raznovrsne i zanimljive. Najčešće će vam cilj biti da odete negde po nešto ili da nekoga pošaljete u prevremenu penziju, mada ćete se i skijati, voziti se i tako dalje, da vam ne kvarim uživanje. AI protivnika je znatno bolji nego u Tommorow Never Dies - često će se organizovati u grupe i čekati vas iza ćoška ili će krenuti okolo kako bi vam prišli s leđa. Takođe se nemojte začuditi ako vam vrate bombu koju ste im vi tako ljubazno poslali.



Grafika je identična po kvalitetu onoj iz TND, što se enterijera i eksterijera tiče, dok su likovi znatno bolje napravljeni. Grafički bagovi su prisutni (ruka protivnika se vidi kroz zid i sl.), ali na svu sreću, ne prečesto. Takođe postoji i manji broj "idejnih bagova" tako da će npc-ovi (non player characters) u slučaju da ih malo čuknete pesnicom leći na pod, pokriti glavu rukama i početi da viču: "ne pucaj, nemoj me ubiti!". No, ništa nije savršeno (sem Drivera 2, ali nema veze), (prekini da praviš reklamu za svoje članke! - prim.ur.). Igrivost je jedna od jačih strana TWINE i znatno je unapređena u odnosu na TND.

007 The World Is Not Enough, iako je komercijala (što ne znači samo po sebi da je igra loša), jeste jedna veoma dobra igra koja će sigurno privući veliki broj ljubitelja akcije. Ja sam lično očekivao nešto više, jer je tu bilo mesta da se mnoge stvari dorade, ali ni ovako nisam razočaran.





1 igrač

Memorijska kartica 1 blok

Analogni kontroler

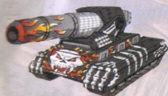
Ime: The World Is Not Enough
Izdavač: Electronic Arts
Sistem: NTSC
Žanr: Pucačina



PlayStation

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
4.0	4.0	4.5	4.5

80%





Miroslav Đorđević



1 ili 2 igrača

Memorijska kartica 1 blok

Analogni kontroler

Podržava vibracionu funkciju

WDS Thunder Tanks je još jedan klon najčuvenijih igara iz tipa "uništi ili budi uništen", što bi bili Twisted Metal i Vigilant 8. Na žalost ova igra neće doživeti ni stoti deo slave dve pomenute igre iz prostog razloga što to i ne zaslužuje. Ona ne poseduje ni jedan jedini aspekt zbog koga bi se neko zainteresovan za ovaj tip igara odlučio baš za nju, a ne recimo za Twisted Metal 4.

I ovde je u pitanju turnir (dokle više) na kome se vi borite za što bolji plasman tako što treba da uništite sve što se miče, ili će sve što se miče uništiti vas. Vozila koja ovde kontrolišete su razne vrste tenkova od kojih svaki ima specifična oružja između kojih su razlike vrlo male, tako da je gotovo svejedno koje ćete vozilo odabrati. Kao što je već standard, biranjem vozila vi zapravo birate lik koga vodite (vozača), s tim što ovde nema neke priče koje bi te likove opisivala kao što je to slučaj u gotovo svim konkurentnim igrama. U animacijama između nivoa pojavljuju se voditeljka i neki rmpalija koji bezuspešno pokušavaju da budu duhoviti, pa ih je najbolje preskočiti.



Što se tiče same igre ona je blago rečeno haotična. Opšta histerija prilikom rušenja, prilično loš gameplay i veliki broj bagova učiniće da vam veoma uskoro ove igre bude dosta. Jedino što je lepo napravljeno u ovoj igri je pucanje, to jest ispaljivanje raketa i efekat eksplozije pri njihovom padu. Međutim, pošto ćete sa svih strana biti okruženi neprijateljima moraćete non-stop da pucate, što dovodi do opšteg rušenja svega oko vas i haotičnosti usled koje više uopšte ne možete da se snađete. Dizajn nivoa je nemaštovit i nedorađen, a što se zvuka I muzike tiče treba reći da su potpuno neupadljivi I bezlični.



Sve u svemu, ukoliko ste ljubitelj ovakvih igara, preporučujem vam da preskočite WDL Thunder Tanks i opredelite se za neki drugi sličan naslov, jer bogu hvala tržište ne oskudeva igrama ovog tipa.



Ime: WDL T. Tanks
Izdavač: Infogrames
Sistem: PAL
Žanr: Odbojka





Uroš Tomić

MEDAL OF HONOR UNDERGROUND

Mrak... tišina. Smrt se oseća u vazduhu, dok na sve strane vrebaju njemačke patrole. Hladan čelik u desnoj i vruć burek u levoj ruci. Mesečina se pomalja iza oblaka, a hrabri operativac svete kominterne trga ljutu iz čokanjčeta... Romantika.

Rafalna paljba cepa noćnu tišinu, šest eksplozija, desetoro mrtvih i šestoro ranjenih, smrt vreba ulicama okupiranog Pariza.

Gde je jedan Valter kad ti treba? Ako ne Valter, a ono makar Tihi i Prle...

Kako god da okreneš, imaš jednog otporaša, milion metaka i misije kojima nikada kraja... Iz kuće EA Games-a ovoga puta nam dolazi nastavak igre, koja je važila za jednu od boljih first person pucačina.

Nesumnjivo je velika bila uloga žena - operativaca u Drugom svetskom ratu, hrabri kuriri, diverzanti i disidenti, a neretko i špijuni i operativci na frontu. E, pa drugari, kako da vam kažem - sve ovo što sam nabrojao će pasti na vaša ramena, jer kada igra krene, kao da joj nema kraja. Ali krenimo redom i logično...

Kapitulaciju Francuske obeležio je pad Mažino linije, što je proglašeno za najlošiju vojnu procenu u istoriji modernog ratovanja. Medal of Honor Underground vas stavlja u ulogu mlade Manon, novopečenog člana Pokreta otpora, koji je oformljen svega nekoliko dana na-



kon pomenutog sloma francuske države.

Na početku prve misije nalazite se u samom srcu Pariza, dobili ste pištolj i par petrol bombi od svoga brata i krenuli ste da se nađete sa njim. U ovoj misiji cilj vam je da pomognete bratu da ukrade kamion pun zaliha i municije.

Nakon prelaska prve misije, u kojoj vam brat gine, shvatićete odmah šta ovde ne valja - a to su komande!

Analogni kontroleri su suviše osetljivi, pa je precizno nišanjenje otežano ako je neprijatelj malo dalje.

Ajde što je preciznost u opadanju, već što je mod za nišanjenje (dugme R2) veoma spor. Cenim da bi i moj deda, koji pati od Parkinsonove bolesti već dugi niz godina, uspeo brže da nanišani i opali. Što se kretanja tiče, nekako je mnogo kruto, pa ovi faktori zajedno opasno ugrožavaju igrivost.

Nastavivši dalje igru, zanemarivši ove negativne strane i zamerke, a nastavljajući prodor kroz guste redove švabova odmah nakon pogibije brata u kamionu sa municijom, vi uskačete u katakombe koje će vas izvući iz opasne situacije u kojoj ste se zadesili. Tu vas informišu da je Pokret otpora ozbiljno ugrožen i da će svi napustiti katakombe, čije ćete ulaze vi morati da zapečatite postavljajući eksplozivna punjenja na određene lokacije. Pored toga morate da nađete kopiju falsifikovanih novina, a u sledećim misijama morate da sakrijete presu



od nadolazećih naci-patrola i odreda nemačkih vojnika. Sve u svemu, zanimljivosti na sve strane. A ako mislite da je to sve, grdno se varate, zato što je igra ispunjena misijama, čiji su ciljevi sve obimniji i teži. Nakon uspešno završenog dela u Francuskoj, prelazite u Afriku koja je takođe okupirana i gde se nalaze depoi i tvrđave koje morate da razotkrijete. U drugom delu će doći do izražaja vaši špijunski talenti, pošto ćete "otuđiti" kameru, odeću i papire jedne fotografkinje.

Neprijatelji su različiti i variraju od francuske žandarmerije i običnih nemačkih vojnika, preko disidenata i Gestapovih agenata. U hotelu u Kairu ćete bežati od kolaboracionista u belim odelima sa crvenim fesovima, u pustinji ćete naleteti na vojnike i oficire zaogrnute maramama i šalovima.

Peglate se sa tenkovima, šunjate kroz krajolik, ispaljujete metke... Nakon naporne misije vraćate se u bazu, gde vas ocenjuju za uspešnost na misiji i automatski in-



1 ili 2 igrača

Memorijska kartica 1 blok

Analogni kontroler

Podržava vibracionu funkciju

Ime: **MOH - Underground**
Izdavač: **Electronic Arts**
Sistem: **PAL**
Žanr: **Pucačina iz prvog lica**



PlayStation

formišu o sledećoj. Parametri koji se ocenjuju su broj pogodaka koji ste napravili, a imate i posebnu tablicu koja ukazuje koliko ste pogodaka u koji deo tela imali. Gleda se još štošta: koliko su puta vas pogodili, koje je najkorišćenije oružje na misiji, kakve su vaše streljačke sposobnosti... Tako nakon ocena pročitate brifing, pa pređete misiju, pa opet pročitate brifing, pa opet pređete misiju...Dokle?





Dok se zastava slobode ne zavijori na svim frontovima, hrabro i odlučno ćemo stremiti svojim ciljevima, nećemo žaliti ni života, ni hrabrosti kada je mir u pitanju! Podići ćemo svoje poglede prema nebu, hrabro ćemo stati sučelice vetru, jer dolazi novo doba, doba mira, integriteta i ravnopravnosti među ljudima... Zato svi sada treba da skoncentrišemo naše napore u preko dvadeset misija, da se ujedinimo u borbi koja znači slobodu. I ne samo slobodu, već i red, rad, bolje plaće, socijalno i penziono osiguranje, topli obrok i dečji dodatak!

Grafika je zato izvadila prosek. Što se mene tiče, sasvim sam zadovoljan, jedini problem još stvara nišan koji je tanak, tako da se u nekim situacijama ne vidi. Zvučni efekti su odlični, od rikošetiranih metaka i "roštiljanja" po njemcima, pa do uzvika kojima se patrole međusobno upozoravaju na opasnost... Atmosfera je fenomenalna, čak i ako ne zanemarimo negativne strane kretanja, koja su uticala jedino na slabiju ocenu igrivosti.

"Achtung!!!", prolomilo se kroz tamu noćne ulice. Senke su postale duže, a pucnji zalajaše kroz mrak. Mašinka počinje da peva, šireći svoju smrtonosnu muziku po grudima, lobanjama i ekstremitetima svih uzurpatora mira i neprijatelja naroda.

Napred, u nove pobede, sve dok i poslednji sledbenik Firera ne napusti tlo Francuske ili ne ostane zauvek zakopan u njemu.







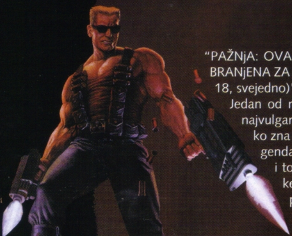
Miloš (S)Marković kaže:

Igra je ODLIČNA.Grafika je neverovatna, baš kao i u prošlom delu (koji sam ja opisivao, uredniče). Samo izvođenje je baš kao u prvom delu. Muzika je ista kao u prethodniku. Sada dolazimo do zaključka da osim misija, ništa drugo nije promenjeno. To je ujedno i najveća mana ovog dodatnog disk.., ovaj nastavka. Naravno glavni meni je interaktivan i vrlo lepo osmišljen. Radnja je smeštena širom sveta, opet za vreme WW2 (ili ti Drugog svetskog rata). Umesto Jimiya sada ste u ulozi Manon Bartiz mlade pripadnice pokreta otpora. Dodate su misije u kojoj treba osim da budete brzi na obaraču i vešti u špijunaži. Vrlo lepo, ali ovo je za mene samo dodatni disk!



Miloš Marković

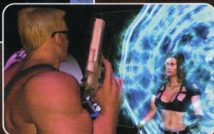
DUKE NUKEM
PLANET OF THE BABES



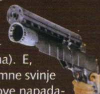
"PAŽNjA: OVA IGRA JE U AMERICI ZABRANjENA ZA DECU ISPOD 16 GOD. (ili 18, svejedno)".

Jedan od najprljavijih, najsiksipilnijih, najvulgarnijih heroja je dobio svoj ko zna koji po redu nastavak. Legenda i dalje živi, Duke se vratio i to vulgarniji nego ikad. Duke je pravo osveženje na polju igara ovoga tipa s obzirom da sve igre na ovu temu koje nam dolaze imaju za glavnog junaka osobu ženskog pola. I dok svi pokušavaju da sruše ono što je Lara postigla, Duke samo nastavlja svoju tradiciju, i to je ono što ga izdvaja od proseka. Dosta toga je poboljšano, a dosta i zadržano, ali najgluplje što su po meni mogli da urade programeri GT Interactivea, je to što je Duke sada (tačnije od prošlog dela "Time to kill") pucačka igra iz trećeg lica. Ko još pokušava da skine Laru, pitam se? No, da se mi ne udaljavamo mnogo od teme i da se vratimo na sam opis igre.





Priča je smeštena na jednu udaljenu planetu, koja pripada isključivo damama (da ne kažem pravim lepoticama). E, sada Dukovi zakleti neprijatelji - ogromne svinje koje su pozvale u pomoć gorile i pacove napadaju nemoćne i nespremne dame!! Rat se rasplamsao, a gubici su ogromni na obe strane. Naš junak se upravo vratio iz prošlog pohoda i sada dolazi na omiljeno mesto na celom svetu - u striptiz bar! U isto vreme na planeti lepotica, grupa naučnica pokušava da otvori portal ka najbližoj planeti i tu potraži pomoć. Pogodite do koje planete je poziv u pomoć stigao ili bolje do koga! Naravno, do Duka! Pošto ubijaju njemu dragu striptizetu, on sav besan kreće da se osveti zlim svinjama (naravno, tu su i pacovi i...). Na putu ćete sretati mnoge devojke i sa njima razvijati priču dalje... Saznaćete da Duke nije krenuo samo u osvetu, već da je tu i da pomogne lepoticama koje su potpuno bespomoćne pred naletom ružnih svinja. Naravno, saznaćete i da se ta planeta na kojoj se sve odigrava u stvari zove Zemlja, a da je godina 2... bla,bla neka. (Čak ni ja to nisam u startu provalio - sve dok nisam prešao igru. Ono sa početka je bila mala proba za ljubitelje ove igre). Kada ubacite disk u konzolu i pokrenete igru, videćete jako lepo animiran intro. Međutim, sve ostale animacije nisu ni približno lepe (misli se po kvalitetu) kao ona prva i poslednja, već su to obične in-game animacije osrednjeg kvaliteta. Kada sam već pomenuo vizuelni izgled moram reći i to da je igra na grafičkom planu totalno pobacila. Očekivao sam mnogo, čak su je i na Netu hvalili, ali ipak ništa. Grafika jeste detaljna, ali sama animacija lika i interakcija je na nezavidnom nivou. Dešavaće vam se, i to vrlo često, da delovi tela propadnu kroz zid. Krv je prisutna ("JUHU" prim. Homer S.), ali sa druge strane, to su samo crvene tačke koje ružno izgledaju (DOH prim.H.S.). Da ne gnjavim više o grafici i pritom pljujem igru, već da kažem nešto lepo o njoj. Uh! A, da! Moram spomenuti odličnu muziku koja zaista zna da doprinese atmosferi u toku igranja. I izbor oružja je velik, a poneka imaju "malo" preveliku vatrenu moć, ali kada je to škodilo? Kontrole su dobre, ali preosetljive.





Igra poseduje dozu igrivosti, i to taman onoliku kolika je potrebna za dobru zabavu i intenzivno igranje. Ako vam je dosadno, nabavite je i uživajte dok ređate debele gadne svinje na ražanj. Meni se igra svidela uprkos tome što je grafika loša... A ako se meni svidela i vama će, siguran sam.



1 ili 2 igrača

Memorijska kartica 1 blok

Analogni kontroler

Podržava vibracionu funkciju

Ime: Duke Nukem - The Planet Of Babes
Izdavač: GT Interactive
Sistem: NTSC
Žanr: Pucačina

PlayStation

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
4.5	3.0	4.0	4.5

80%

Danger Girl





Marko Lakić





U goste su nam stigle tri devojke izgleda i ponašanja u stilu "don't call me 'babe'". Znači, na njihov izgled nema primedbi. Međutim, da li je to dovoljno da vam igra zaokupi pažnju više od par minuta? Na svu sreću stigla je i nova Larina avantura.

Ono što nama smeta u ovoj igrici je neposlušnost opasnih devojčica. One ne idu gde im mi kažemo, neće ni da skoče kad im se zapovedi. Čak je i taktika za uspešno prelaženje prepreka u poptunosti suprotna željenom imidžu ženskog Džejms Bonda. Kamera ima nezgodan običaj da počne da se vrti u krug baš kada to najmanje očekujete i uglavnom je u položaju malo iznad vaših leđa. Zbog već opisane pouzdanosti kontrole, najbolje je da uključite opciju auto nišanjenja prilikom korišćenja oružja. Međutim, auto nišanjenje ne odabere uvek zloću koga prvo treba eliminisati. Da biste uspeli nekoga da likvidirate igra poseduje pogled iz prvog lica (Quake pogled) u koji ulazite bilo pritiskom trougla ili pomoću desnog analognog kontrolera. Quake čak i na Soniju izgleda fotografski precizno i glatko u odnosu na ovaj zamućen svet. Što se grafike tiče i tu su podbacili. Uvod, meniji i scene pre nivoa su lepo urađeni, sa puno detalja i veoma oštri, tako da podsećaju na strip. Ali, čim počne igra grafika postaje mutna i maglovita. Posle nekoliko minuta čini vam se da trčite u krug, koliko sve postaje monotono. Na nivoima sa misijama ne postoje tzv. ček pointi ili pozicije za snimanje, tako da ako pokleknete pred kraj nivoa sve morate ispočetka... Svaka od tri junakinje dobija misije uz kratko obaveštenje o glavnom cilju, tako da način izvršenja morate sami da otkrijete. Igra poseduje i knjiški primer promašenih inovacija. Ponašanje opasne devojčice zavisi od toga koliko dobro pratite naredbe koje se pojavljuju na ekranu. Problem je i što se ikonice slabo vide, pa ako ste previše brzi, komande se ne izvršavaju, zbog čega sve više liči na gubljenje vremena. Iako bismo mogli reći da su međuscene ovako ipak nešto manje dosadne, ceo uspeh inovacije se na tome i završava. Upotreba oba analogna kontrolera je za svaku pohvalu. Da je malo više ispolirana i da nema toliko grešaka u osnovnoj kontroli lika, mogla je ovo da postane pristojna igra. Bolje odmorite malo cd-rom na vašem Soniju do gospođice Lare.





1 igrač

Memorijska kartica 1 blok

Analogni kontroler

Podržava vibracionu funkciju

Ime: Danger Girl
Izdavač: THQ
Sistem: NTSC
Žanr: Akcija



Frogger 2

Satori Jo



Zaista sam u dilemi šta o ovoj igri da napišem. Sa jedne strane Frogger (koji je 3D verzija starog hita sa automata od pre nekih 20-tak godina) je jedna od najprodavanijih igara u Americi i igra koja se od dana pojavljivanja nije spustila ispod 20-tog mesta najprodavanijih. Sa druge strane, ona kod nas nije imala ni približan uspeh, a i nostalgičarima je donela mnogo problema nastalih prelaskom u treću dimenziju i razvijanjem komplikovanijih zadataka za nivoe od pukog prelaženja ulice, kakav je bio originalni arkadni Frogger. Swampy's revenge je mnoge od ovih nedostataka prvog dela ispravio, pritom donevši i neke svoje nedostatke. Glavna mana je bila preglednost nivoa i ona je sada ispravljena, jer je kamera postavljena mnogo više iznad vašeg junaka. Kako je cilj skupiti svu decu - žapce (punoglavce?) razbacane po nivoima, igra je u suštini jednostavna 3D platforma, koja na žalost, pati od lenjih komandi. Ne znam zbog čega je to tako, jer se ne može reći da su mali nivoi i jednostavne teksture baš procesorski zahtevne, da bi se opravdalo kašnjenje od trenutka kada pritisnete taster do trenutka kada se desi akcija. Ipak, primetno kašnjenje postoji.

Grafika je šarena i fina sa mnoštvom nivoa povezanih u tematske celine, dok muzika i efekti odgovaraju ovako jednostavnoj platformskoj igri. Sve u svemu, ovo je nezahtevna platformska igra sa šarenom grafikom i još šarenijim zvukom, podesna i za mlađe igrače. Ako bude odgovarala i nekom starijem, nemojte se čuditi, nostalgija je to.

1 ili 2 igrača

Memorijska kartica 1 blok

Multi Tap 1 - 4 igrača

Ime: Frogger 2
Izdavač: Konami
Sistem: PAL
Žanr: Platforma











Miloš Marković

TONY HAWK'S PRO SKATER 2



Prvi deo ove igre je izazvao pravu malu revoluciju u igračkom svetu. Shodno tome, momci iz Newersofta su izdali i nastavak koji je više nego odličan. Prvi deo je krasila prelepa grafika, dobro izvođenje i mnoge druge stvari; a drugi deo sadrži sve to samo sa još boljom grafikom i još boljim izvođenjem.

Moram priznati i da sam mrzeo ovakav tip igara sve dok nisam počeo da igram Tonija. Toliko sam se zaludeo da sam zaista poželeo da vozim skejt u stvarnosti. Malo upozorenje pre nego što počnem da opisujem ovu genijalnu igru: "ukoliko imate slabo srce nemojte da pokrećete igru".

Već na samom početku može se primetiti osveženje u grafičkom pogledu i dosta inovacija, pa da krenemo.



Dodate su dve nove opcije u glavnom meniju, a to su: Create skater, i Edit park. Pod prvom se podrazumeva kreiranje svog skejtera sa svim prednostima i manama. Pri tome, možete izabrati odeću i podešavati je detaljno baš kao i telesnu konstrukciju svog skatera. Mogućnosti je zaista puno, jedino mi preostaje da kažem: "Probajte". Druga opcija je posebno interesantna i zahvaljujući njoj sada možemo sami konstruisati svoj skate park. Sve je pojednostavljeno do maksimuma. Najpre izaberete površinu koju zauzima park, a zatim slažete elemente. Postoji pregršt elemenata, a da bi lakše mogli da se snađemo, podeljeni su u nekoliko grupa. Najbolje od svega je i to što pojedine elemente možete slagati jedne na druge i tako dobiti mnogo bolji izgled vašeg parka i napraviti novi element koji nije ni u jednoj grupi. Kada smo već kod staza ima ih 10, a svaka sadrži nekoliko tajnih delova. Svaki park je karakterističan na svoj način i svaki sadrži između 30 i 90 gapova. To su specijalni skriveni trikovi, koji vam mogu doneti specijalnu nagradu kada ih skupite. Međutim, onome ko to uradi "skidam kapu", jer slobodno mogu da kažem da nikada nećete skupiti svih 397 gapova, koliko ih ukupno ima. Ako vam se ove staze ne sviđaju možete uvek učitati neki pre made park - oni su manji, ali za trikove dušu dali. Ima ih gomila pa ako vam i to nije dovoljno... šta da kažem. Skejtera ima 17+1 (malo čudan broj za jednu ovakvu igru, zar ne?). Tu su svi iz prethodnog dela + neki novi. Posebna atrakcija je jedan od Marvelovih likova ima vrlo važno mesto u ovoj igri - čuveni Spajdermen. On jedini može da izvodi posebne specijal trikove koji ni Tony Hawk ne može (a šta ne može Tony ne mogu ni ostali je l' te). Tu je i Officer Dick, naš stari znanac iz







Mihailo (S)mešić kaže:

Sati zabave za vas i porodicu. Tony Hawk se nije prodao i postao komercijala - samo je znao kome da da pravo da iskoristi njegovo ime. I nije pogrešio - ova igra je kuul. Treba se malo navići na komande, ali bože moj - to važi za svaku novu igru. A ako vam nije toliko do spektakularnih vratolomija - uvek možete spektakularno da se kršite! Verujte mi, i to je dovoljna zabava samo za sebe... a možete da sakupljate i poene! Bolje i virtuelno, nego da se stvarno lomite niz gelendere.



1 ili 2 igrača

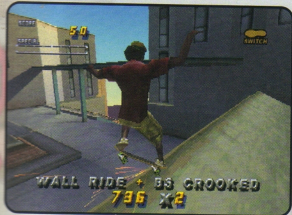
Memorijska kartica 1 - 4 bloka

Analogni kontroler

Podržava vibracionu funkciju

Ime: Tony Hawk's Pro Skater 2
Izdavač: Activision
Sistem: PAL
Žanr: Skejtbording


PlayStation



prošlog dela (a ko je to i otkud on ovde pogledajte pod opcijom Cinematrix kada završite igru sa njim). Tu je i Private Carera (žensko) koju dobijate kada skupite sve gapove (!!), a ona je bolja i od Spajdermena. Ukoliko pređete tri puta igru sa majstorom skejta (znamo ko je u pitanju) dobićete i Pola Mc Sqeaba - otkrijte ko je sad pa to.

Svaki lik ima pet setova trikova. Svaki set, osim specijala i slajda, može da ima po 20 trikova. Specijala možete imati maksimalno 5, kao i slajd trikova. Međutim, kada otpočnete Carer mod imate svega 100$ u džepu (svega 20 trikova ukupno) i želju da završite igru. Izvršavanjem zadataka dobijate pare, a kada skupite određen broj, otvarate sledeće takmičenje i tako sve do poslednjeg parka. Naravno, uvek možete da izaberete opciju Spend some chash i tako dokupite atribute ili trikove svom skejteru. Posle određenog broja takmičenja sledi i turnir koji se sastoji od tri Heat-a. Cilj vam je da osvojite najviše poena, a ako uspete dobićete medalju i dosta zelenih novčanica! Tri zlatne medalje i eto vama nagrade!! (Staza Skate Heaven - u pravom smislu te reči). Trikovi (da ne kažem pokreti) su zaista lepo smišljeni i animirani, pogotovo sam model skejtera. Nikada nećete imati sve trikove već morate da izaberete po sebi najbolje i stavite ih svom skejteru na listu raspoloživih trikova (mala napomena: najskuplji trikovi nisu i najbolji). A sada reč dve o samom izvođenju. Grafika je unapređena do perfekcije, sve je detaljno i lepo animirano. Igra uopšte ne koči i ne secka. Svaki skejter ima i svoju animaciju koja je vrlo kvalitetna. U njoj gledate izabranog skejtera kako radi razne trikove koje ste videli u igri. E sad, ako se sećate upozorenja sa početka, ono je bilo u vezi s padovima i povredama - kada ih budete videli, bukvalno će i vas zaboleti (ozbiljno vam kažem). Neki su bezazleni, a poneki... JOJ ... izvinite moram da popijem šećer i vodu... UH!! AA!!! Muzika podiže adrenalin u krvi. To je rave, rock, rap itd. Jeste da nisam muzikalan, ali zaista sam uživao slušajući muziku iz ove igre (svaku od 15 pesama možete slušati u opcijama). Kontrole su dobre, raspored komandi je funkcionalan, a odziv na komande je odličan.

Ja mislim je u ovih "nekoliko" redova rečeno sve što treba da se kaže za jednu ovakvu igru. Rekao sam jednom, a reći ću i opet - igra je odlična i zaslužuje vašu pažnju i intezivno igranje. Vidimo se na ovim stranicama za mesec dana, a ja odoh da vozim skejt.





Ur(l)oš Tomić kaže:

Sećam se (na žalost) svoga prvog (i jedinog) pokušaja korišćenja skejta. Stao sam na dasku, počeo da mašem desnom nogom, držao ravnotežu na levoj, uzeo zalet i probudio se u krevetu sa dijagnozom. U stvari, to je bila više konstatacija koja je glasila: naprsnuće lobanje u čeonom predelu, potres mozga i generalna kontuzija mozga (onog malog dela koji je preostao).

Od tog momenta čekao sam pojavu igre koja će mi nadoknaditi propušteno iskustvo u životu. Samo bih da iskoristim ovu priliku da se najsrdačnije zahvalim programerskom timu, mojoj mami i hirurgu koji je uspeo da mi "zakrpi lice" (koristeći ribarsku mrežu). Hvala vam!



Miloš Marković

SPYRO Year of the Dragon



Moram reći da sam se prijatno iznenedio kada sam u ruke dobio disk sa igrom Spyro - i to ni manje ni više nego njen treći nastavak. I taman ja počeh da uživam u ovoj platformi/avanturi, kad ono - kvrc - nestade struje. U sebi sam pomislio: "Zašto baš ja da budem žrtva ničim izazvanog isključenja električne energije, ali nema veze." I tako, dok sam ja bespomoćno čekao da se neko smiluje i uključi mi struju, razmišljao sam o ovoj platformi. Odjednom, dođe struja i ja sav srećan skočih i uzeh džojstik u ruke - i počeh da igram igru (sreći nikad kraja). Očekivao sam mnogo - i mogu vam reći sve što sam očekivao se pokazalo kao tačno.

A sada da kažem par reči i o samoj igri. Priča počinje malo posle događaja iz drugog dela. Zli čarobnjak je zarobio male zmajeve u jaja i tako pokušao da zaustavi njihov dalji razvoj i konačno zavlada planetom zmajeva. Ali da to ne bi bilo očas posla, pojavljuje se Spyro - mali plavi zmaj, koji je dva puta za redom spasio planetu zmajeva od čarobnjaka. Da li će i treći put, na vama je. Grafika je odlična, možda malo mutna, ali progledaću kroz prste ovoj igri. Kvalitet detalja je zaista visok. Interakcija sa okolinom je velika, i bukvalno možete da zavirite u bilo koji deo prelepog 3D sveta. Model glavnog lika je dobro odrađen, kao i modeli protivnika, ali sa malim naglaskom na to da modeli protivnika nisu toliko dobro urađeni kao model glavnog junaka. Pozadine su vrlo šarene, kao u crtaćima, a mogu vam reći i da se meni svidelo kako to izgleda. Zadaci su u početku sasvim prilagođeni mlađima od 7 godina, ali već kasnije ćete upadati u male probleme, jer ćete morati po ogromnoj mapi da tražite vrlo mali detalj, a kako autor ovog teksta poznaje narav jednog deteta, oni će rado isključiti konzolu i igrati se Action Man-om! No, to nije veliki problem, s obzirom da je takvih zadataka vrlo malo - svega pet. Igrivost je na zavidnom nivou. Dodati su novi potezi, nove opcije, poboljšano je kretanje i letenje. Od poteza tu su skok sa udarcem (ovo će koristiti protiv letećih protivnika, kojih posle drugog acta ima mnogo). Tu je i skok salto udarac i da dalje ne nabrajam. Dijamanti su ostali isti. Ako niste znali, uz pomoć njih možete da kupite razne stvari i takođe platite "reket" starom liscu (ili šta je već), koji vam otvara prolaze ka drugim delovima mape i sl., ali on nije ni malo jeftin. Dijamanti imaju vrednost od



1 pa do 20 (ove ćete naći na svakom koraku), a ostale ređe, dok ćete one najvrednije naći samo ako se mnogo potrudite. Kada jednom uspešno završite nivo, svi skupljeni dijamanti se sabiraju i idu u vaš kofer, a kasnije možete da ih uzmete i tako platite bilo šta. Zvuk je standardnog kvaliteta, kao i muzika, koja je baš kao iz Diznijevih crtaća. Igrajući ovu igru potpuno sam se opustio - neverovatno je igriva - i što je najvažnije, nije zamorna. Pružiće vam mnogo sati prave zabave, kako za starije, tako i za mlađe.

Ova igra zaslužuje sve pohvale, jer je to prva igra koja je verno spojila dva popularna žanra: platformu i avanturu. I taman se ja zaigrao - stigao do 325 poglavlja, usput sam oslobodio 259 malih zmajeva i kreno da ubijam 88 bossova, kad ono nestade struje. To i nije loša vest, loša vest je to da sam zaboravio da snimim igru!!!!



1 igrač

Memorijska kartica 1 blok

Analogni kontroler

Podržava vibracionu funkciju

Ime: Spyro - Year Of The Dragon
Izdavač: SCEE
Sistem: PAL / NTSC
Žanr: Platforma



PlayStation



Ur(l)oš Tomić kaže:

Kako nahvaliti igricu koja je ovako slatka? Najpozitivnije reakcije pobraće kod najmlađih, koji će maltretirati mame i tate da dođu i vide kako je igrica "`epa" i "šajena". Moram priznati da je od mene, nakon uključivanja, izmamila jedan spontani uzdah i komentar "Preslatko".

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
4.5	4.5	5.0	5.0



89%

BREAK OUT

Satori Jo





Još jedna legendarna video igra dobila je 3d šminku, glupu priču, komplikovanije komande i novi život, a u pitanju je Atarijeva verzija Arkanoida. Pošto igre nisu imale uvodne priče kada je Breakout nastao, već samo zabavnu ideju u programerovoj glavi, sada su novi autori na mukama. Tako je ideja odbijanja kuglice reketom - crticom tako što je pomerate levo - desno, a kuglica onda ruši cigle na vrhu ekrana, postala priča o otetoj ženskoj crtici od strane zlih sila, koje su njenog dragana - mušku crticu bacili u tamnicu iz koje beži rušeći cigle - kuglicama! Tako nam je predstavljen i virtuelni junak (muška crtica), jer u ono doba junak igre ste bili vi, a ne lik u igri koga vi vodite.

Ako prenebregnemo glupavu priču, još jedna stvar koja je jeres za današnje programere su jednostavne komande. Originalna igra je imala tri upravljačka tastera, levo, desno i povremeno pucanje, što se izgleda u današnje vreme smatra slabim kvalitetom same igre. Zato je u novoj verziji iskorišćen skoro ceo džojped, potpuno bespotrebno. Sve što ste u starom Breakoutu izvodili intuitivno postavljanjem crtice u odnosu na lopticu i njeno kretanje (smer i brzinu), sada možete izvesti raznim tasterima ili čak njihovim kombinacijama! Ono što je propušteno u ovom nasilnom komplikovanju komandi, jeste činjenica da one malo lenjo reaguju, što ostavlja nedovoljno margine za grešku.

Bilo kako bilo, poredeći Breakout sa nekim sličnim oživljavanjima klasičnih igara, ovo je uspešno izvedena operacija. Nivoa ima puno i šareni su, priča posto-ji (ma kako glupa bila), grafika je adekvatno lepa, kao i muzika i zvučni efekti, a samo igranje je još uvek zabavno. Kada želite malo opuštanja bez prevelike zahtevnosti, Breakout je igra koju ćete igrati. Oni uspešni koji dođu do kraja mogu i otkriti pravi biser - originalnu verziju koja je i pravi razlog zašto istrajati.



zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
3.5	4.0	4.0	3.5

69%

Ime: Break Out
Izdavač: Atari
Sistem: NTSC
Žanr: Arkada

1 ili 2 igrača
Kompatibilno sa mišem
Multi Tap 1 - 4 igrača
Podržava vibracionu funkciju



PlayStation

Football 2

Igor Simić





Loženje, loženje i opet loženje ! Dragi prijatelji, verujem da ne postoji reč koja bi ovaj fudbal mogla adekvatnije da predstavi. Zamislite samo kakav je hepening za sve fudbalopoklonike, kada u svoju omiljenu konzolu (koja se već odavno smatra članom porodice) sa nevericom ubace disk na kome piše TIF 2 i frapiraju se činjenicom da je ovaj fudbal nemoguće ostaviti! Naime, TIF 2 vam nudi oko 40 različitih takmičenja u kojima možete učestvovati, od kojih bi kao prave bisere trebalo izdvojiti takmičenje u nacionalnim kupovima Holandije, Portugala, Nemačke, Španije, Italije od kojih svako ima svoj koncept, karakteristične timove, i što je najvažnije - posebne načine igre nekih ekipa (Valensija igra kontru, Barsa napada; Juve drži loptu u nogama). Za razliku od FIFE, TIF 2 vam nudi i mogućnost pogrešnog pasa, loše izvedenog driblinga, loše procene centaršuta, promašaja, ali za razliku od ISS-a gde je sve to relativno česta pojava, pruža mogućnost za uživanje u dobroj igri vašeg tima. Reči hvale ne mogu se izreći kada su u pitanju statistike igrača - svako ima datum rođenja, tačno ime i prezime i 15-20 karakteristika koje ga na terenu čine posebnim, a izražene su u opsegu od 1 do 100... Postoji 4 nivoa igranja, a po prvi put tu je, osim Amater, Pro i World Class nivoa i nivo MASTER CLASS na kome se fudbalska partija vašeg protivnika pretvara u mašinu koja melje sve pred sobom, a jedini odgovor za ovakvu igru protivnika jeste - PERFEKCIJA!

Nadam se da vam je sada jasnija konstatacija sa početka teksta (ovaj fudbal je nemoguće ostaviti), jer je TIF 2 u stvari toliko "zarazan" da sam pomislio da sam dobio CD sa virusom. Pored svega što nudi TIF 2, po prvi put u fudbalskim simulacijama se pojavljuje izuzetno važno pravilo koje se zove ENAC. Da drugari, konačno vam se može desiti da vam sudija odsvira penal zbog igranja rukom u svom šesnaestercu.

Lošija grafika i nepotpunost slobode kretanja su jedine mane ove igre, ali ako u sledećem delu obrate pažnju i na ove segmante fudbala, uskoro ćemo dobiti pravu konkurenciju za Winning eleven.

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
4.5	3.5	5.0	4.5

88%

Ime: This Is Football 2
Izdavač: Tif Pro
Sistem: PAL
Žanr: Fudbal

1 - 8 igrača
Memorijska kartica 1 blok
Analogni kontroler
Podržava vibracionu funkciju



PlayStation



Mihailo Tešić

TOMB RAIDER CHRONICLES

Lara nije mrtva! Lara nije mrtva! Ili možda ipak jeste? Da li se vratila iz mrtvih? Šta se uopšte ovde događa? Otkud nastavak serijala Tomb Raider, kada glavne junakinje nema...? Nije ni bitno - bitno je da je pred nama mogućnost da uživamo u novim avanturama krvopentraljke u utegnutom šortsiću - nikad neprežaljene Lare Kroft.

Zar ste makar i za jedan tren pomislili da je takav simbol generacije X kao što je digitalna amazonka Lara Kroft zaista "povučen iz prodaje"? Trebalo je samo malo sačekati dan kada će Infogrames rešiti da povrati pare uložene u otkup Lare Kroft (tj. kompanije koja je napravila prve Tomb Raidere, što bi bio Core Design). Taj dan je konačno pred nama...

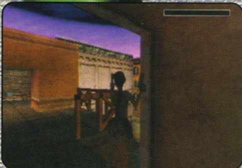
Moram priznati da sam se, kada sam čuo da se planira (i pravi) nastavak najčuvenije platformske igre Novog Doba, plašio da će, posle neočekivano dobrog (i neočekivano završenog) Last Revelationa, sledeće poglavlje Tomb Raider serijala biti... pa, već pomalo dosadno. Za početak sam se grozio mogućnosti da će biti primenjena ona trula varijanta iz Holivudskih nastavaka - znate ono: "Heroj je u prvom delu poginuo, ali u nastavku saznajemo da ga je ipak u poslednjem trenutku spasila ničim očekivana niti izazvana rupa u prostoru/vremenu" i slične baljezgarije. Ljudi iz Reflections Teama su tu prijatno iznenadili - pribegli su drugoj izanđaloj fori (koja je ipak mnogo elegantnija... i manje izanđala) - Tomb Raider Chronicles su u stvari četiri segmenta iz Larine prošlosti, koje vi igrate, te se tako malo bolje upoznajete s vašom omiljenom heroinom. Uvod u igru je lepo



odrađen (veoma dobra animacija), mada loše režiran tj. pomalo konfuzan i brz. Ako vam nije baš jasno šta se dešava.... Igra počinje nekoliko dana posle završetka događaja iz Last Revelationa, na Larinoj sahrani... ju, pu pu pu, šta izrekoh, pardon, na Larinoj komemorativnoj službi - pošto, zaboga, njeno telo nije pronađeno! E, pa posle sahrane, drugari, dobro nam poznati iz ranijih nastavaka - poimence: Jean Yves, Winston i porodični sveštenik otac Dunstan, odlaze u



Croft Manor, gde lagodno ćaskaju o Lari, ili tačnije - o njenim najvećim avanturama. "Sećaš se kada je Lara onomad u Rimu..." i sve u tom stilu. Tad odjednom počnu na ekranu da se prikazuju događaji o kojima ožalošćeni pričaju (tu uvodna animacija naprasno postaje konfuznija, ali sada kada znate o čemu se radi to nije toliki problem) i - paf - počinjete da igrate događaje o kojima ožalošćeni pričaju!



Osim poprilično slatke ideje da ustvari igrate "sećanja na Laru", Tomb Raider Chronicles nema mnogo drugog originalnog i novog da ponudi po pitanju samog koncepta i izvođenja igre. U Tomb Raider Chronicles ćete se šetkati i skakutati u četiri različite lokacije tj. poglavlja - rimske uličice, nemačku podmornicu, malo ostrvo u Irskoj (moj



Satara Jo(vić) kaže:

Posle neverovatnog iskustva koje je za mene bilo igranje prve igre iz serijala, svaka sledeća igra je bivala sve lošija, uprkos poboljšanjima koje su autori unosili u svaki nastavak. Kako se grafika popravljala predmeti su postavljali sve teže vidljivi u odnosu na okolinu, a nivoi postajali sve veći, često gubeći jasno određen zadatak šta treba uraditi. Prošlogodišnji The Last Revelation je malo popravio stvari, ali ne toliko drastično da igri vrati uzbudljivost koju je začetnik serijala imao. Opet je dodat novi potez - hodanje po žici, a grafički engine Revelationa je ponovo upotrebljen, pa igra izgleda potpuno isto kao prethodna. Ono što meni specijalno smeta je da predmeti na koje možete i treba da utičete se grafički ne odvajaju od onih koji zatrpavaju nivoe iz čisto kozmetičkih razloga, pa ćete vrlo lako neke stvari (posebno tajne) propustiti. Ukupno uzev, ako ste uživali u Revelationu, i Chronicles će vam se svideti. Sumnjam da ima ikoga ko se seća originalnog Tomb Raidera.

1 igrač

Memorijska kartica 2 - 10 blokova

Analogni kontroler

Podržava vibracionu funkciju

Ime: Tomb Raider - Cronicles
Izdavač: Eidos
Sistem: PAL
Žanr: Avantura



PlayStation

lični favorit - malo su se više nego ranije potrudili oko prirode... a i Lara je u toj misiji slatka šesnaestogodišnjakinja), a tu je i blok hi-tech oblakodera. Osim što ovakvi nivoi pružaju na prvi pogled malo drugačije okruženje od onog u kojem smo standardno navikli da vidimo glavnu junakinju, koncept u suštini ostaje isti - saznaj kako da se popneš/provučeš/otplivaš/otskakućeš gde treba i povuci prave poluge. Istini za volju, treba reći da Lara sada ume neke nove stvari - tačnije, ume da hoda po konopcu (isprva deluje teško, ali lako se provali fazon, a onda ste pravi mali pelivan(ka)), a ume i da se keša, tj. da viseći na rukama kao majmunče prelazi preko konstrukcija i sličnih prepreka. (Ili je to



već umela i ranije...?) Još jedna stvar se poboljšala - protivnici su sada pametniji, kriju se, pa nećete moći uvek da ih nanišanite, a reaguju i na zvuk - stoga morate biti tihi. Ponekad je pravi način da se lišite nekog gada, tako što ćete mu se prišunjati s leđa i staviti mu maramicu natopljenu hloroformom preko face. Tu su i veće mogućnosti za pretragu, tako da sada možete da preturate i po kartotekama i fiokama. Moći ćete i da se opremite s dva nova oružja - snajperom (jupi!) i grappling hook gunom (stvarčica koja ispaljuje kuku s konopcem - ne napuštajte kuću bez nje).



Što se tiče tehničkih poboljšanja - da se ne lažemo, iz dobre stare sive kutijice je već izvučen maksimum. Spomenuli smo bolji AI protivnika. Grafika je možda za nijansu (ali zaista nijansu) lepša nego u Last Revelation - teksture su možda nešto detaljnije - ali sve teče glatko, a i detekcija kolizije je skoro savršena. Zvukovi kao da su potpuno (a ko kaže da nisu) preuzeti iz prethodnih nastavaka.



Da ne zaboravim najbitniju stavku za sve PRAVE obožavaoce gospođice Kroft - sada ćete imati priliku da je izaberete u još dve varijante - ja ih zovem Cat Woman (seksi crno gumeno odelo) i Commando Lara (kamuflažno odelo SAS-a, specijalaca Britanske armije).

Sve u svemu, ništa (zaista) novo pod kapom nebeskom. Stoga i malo niža konačna ocena (šta ćete, ne postoji ocena za originalnost), ali to je ipak Tomb Raider, ako ste voleli prethodne - Tomb Raider Chronicles je još mnogo toga istog, i to vrhunski napravljenog.

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera	
3.0	4.0	4.0	4.5	81%



Miloš (S)Marković kaže:

Šta, opet ta Lara. Pa dokle više. Ček, ček, zar ona nije poginula u prošlom delu. aaaaaaaaaa NIJE!!!!!!!!!!

Da, da ljudi Lara se vratila i to još bolja nego sve prethodne. Još lepša, misli se na grafiku i izvođenje, a ne na model nama omiljene avanturistkinje. Dizajn inventara se nije menjao, ali ono što je važno je da je grafika dovedena do perfekcije. Animacije su kao u prošlom delu ODLIČNE. Nivoi su malo poduži, ali opet kraći u odnosu na prethodni deo. Ovog puta ne idemo u potragu za Atlantidom, ni kineskim bodežom, ni meteorom, ni starom egipatskom artifaktu, već drevnim kame... ej, pa šta ja to govorim otkrijte sami. Nivoa ima dosta, pa ako tražite igru za duže vreme: džojstik u ruke TR5 u Sony i UŽIVAJTE!



Igor Simić

Ime: F.A. F. Manager
Izdavač: EA Sports
Sistem: PAL
Žanr: F. Menadžer







... Kada nemate puno vremena da napravite novu igru, vi onu staru stavite u malo drugačiji omot i neko će možda i "nasesti" na staru dobru foru sa ambalažom. Ovoga puta izgleda da je momcima iz Electronic Artsa ostalo premalo vremena da smisle nešto novo, ili su pak toliko zadovoljni prošlim delom (koji je prosto "pojeden" od strane LMA Managera), da su u samo malo promenili način predstavljanja događaja u menadžerskom svetu... U stvari, toliko malo da se to svodi na drugačiju vizuelizaciju (dešava se isto, ali je to sada malo drugačije raspoređeno na ekranu). Ponovo se kao najveća mana (koja ozbiljno ugrožava igrivost) pojavljuje problem sa veličinom slova i brojki, koji su ponovo toliko sitni da je igru nemoguće igrati duže od par sati. U stvari, moguće je, ali ćete posle takve seanse imati utisak da vas je neko udarao teškim mekanim predmetom po glavi duže vreme ...



U principu, FA PREMIER MANAGER 2001 nije loš, i poseduje sve (dobro, skooooro sve) što je potrebno jednoj dobroj menadžerskoj igri (osim dobre muzike koja bi mogla da "piči" za vreme igre), ali ljudi, MOLIM VAS - učinite nešto po pitanju preglednosti, UBIŠE ME OVA SITNA SLOVA!!!



Marko Lakić

Ime: Winning Eleven U23
Izdavač: Konami
Sistem: NTSC / Jap.
Žanr: Fudbal







Još jedan mali Japanac se pojavio na tržištu. U odnosu na ISS, WEWC2000 je doneo značajne reforme, prvenstveno u izvođenju igre koja se sada može graničiti sa direktnim prenosom utakmice (naravno ne po grafičkim, već po igračkim preferencama). Ah, da, zaboravih da napomenem da je sve na tečnom kinesko-mandarinskom sa primesama japanskog, koji se ispoljio kao primarni jezik, mada nećete primetiti ikakvu razliku. Ipak, kada se zanemari manjak razumevanja japanskog i upotrebi istančani osećaj za komande stečen igrom prethodnih primeraka "večnog" (nadam se) serijala, igra može da počne. A evo kako ona izgleda. Igrači istrčavaju na teren, koji je posle ko zna kog po redu primerka serijala i dalje ostao zelene boje. Nevidljivi sudija piskom daje znak za početak utakmice i vi počinjete da terate na protivničku stranu ili kako ko voli. E, tada počinje fešta. Komentator zvuči kao Mladen Delić na japanskom. Urla na sav glas, ne obraćajući pažnju na razvoj stvari na terenu. Golmani kao da su dalji rođaci pantera ili bliži rođaci Petra Borote. Uprkos svemu, slobodnjaci će i dalje biti prava prilika da se oprobate sa distance i ujedno da pokažete koliki ste poznavalac ove drevne igre. Moraćete da budete malo oprezniji prilikom oštrih startova. Veliki je nedostatak što fizički ne možete da se obračunate ni sa sudijom ni sa protivničkim igračem koji je grubim startom naneo nesnosnu povredu.





Očigledno da igri nedostaje samo jedna stvar, a to je razorna moć Sony Playstationa 2 koji bi prikazao svu raskoš grafike.

Marko Lakić

Ime: Sydney Olympics 2000
Izdavač: Eidos
Sistem: PAL / NTSC
Žanr: Olimpijada









Bilo bi lepo da su stari dobri dani opet tu. Ako ste od malena bili ljubitelj Olimpijada onda se sigurno sećate dobrog starog najboljeg Decathlona (upucajte Joystick). Commodore 64 je stvarno bio kompjuter sa dušom, jer su se tada igre pravile radi igranja, a ne radi gledanja. Dobra stara vremena su prošla, a nova koja dolaze tek treba da vidimo kakva su. Današnjica... Sydney 2000.

Današnjica je ovoga puta potpuno podbacila. Pomalo je iritantno sazananje da uspeh u igri zavisi od brzine lupetanja po dugmićima (masakrirajte Joystick). Posle simpatične uvodne sekvence, koja se sastoji od olimpijskih velikana, vi dolazite na red. Od četiri opcije u glavnom meniju za početak vam preporučujemo Arcade Mode, iz jednostavnog razloga - najlakša je. Sve u svemu, igra nije vredna ni vaše, a ni naše pažnje, ali ipak ne sme se potcenjivati profesionalni odnos prema radu pojedinih članova ove redakcije.

Za nas ostale, ova igra će biti samo kratkoročna zanimacija, kao što bi bio i sport za zube (semenke, kikiriki). Naša poruka vama za kraj je: ne bacajte pare na ovaj naslov, bolje mislite o nadolazećim praznicima. Valjda će zima kao i svake godine doneti radost u naše "tople" domove.



RAYMAN 2
THE GREAT ESCAPE

Uroš Tomić



Sećam se vremena kada su stare dobre platforme bile na izdisaju. Onda se pojavio Rayman i spasao stvar. Takvo šarenilo svet dugo nije video, a definitivno nam je trebalo.

Priča: Prelepa vila Ly koja pomaže Raymanu tako što ga daruje čarobnim moćima i sposobnostima svaki put kada on pređe neku deonicu ili nivo. Na samom početku shvatate da je čarobna Raymanova postojbina u velikoj opasnosti. Cela nevolja je započela dolaskom pirata koji su uništili Srce Sveta, koje se raspalo na 800 oblačića energije (looms). Istovremeno je i Rayman izgubio svoje moći i zajedno sa ostalima otišao kod gusara na mardelju.

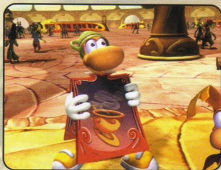


Sada gusari drže njega zatočenog, vila Ly je nestala, a svet lagano tone u tamu i beznađe.

Raymanov stari prijatelj Globox takođe biva zatvoren, i to u ćeliji s njim, gde mu predaje poslednje parče energije koje mu je vila Ly poslala da se oslobodi i krene u novu avanturu... U avanturu u kojoj bi trebalo da spase svoj svet od propadanja, oslobodi ga od gusara, ponovo sakupi energiju koja je neophodna da se Srce Sveta obnovi i na kraju popije hladnu limunadu. Nakon oslobađanja iz ralja pirata, Globox pada zajedno sa Raymanom, ali njega hvataju i odvode iza Močvara Očaja, dok Rayman mora da ode do Vilinskog Jezera, gde je vođa pirata zarobio lepu Ly. Nakon njenog oslobađanja, ona objašnjava Raymanu šta se u stvari dešava i kako je njegov zadatak da pronađe 4 maske koje sadrže ogromne moći, kako bi se razbudio Poluks, uspavano stvorenje velike moći koje će pomoći Rayu i Ly da pobede gusare.



Nanovo su se programeri Ubi softa potrudili, jer iako je promenio šminku i prešao iz 2D u 3D okruženje, to je u suštini potpuno ista igrica. Imate određenu količinu životne energije i oblačića energije koje morate da sakupite kako biste prešli na sledeći nivo. Kada sakupite dovoljan broj oblačića, pojaviće se i neka čudna mala stvorenja koja se vazda otimaju oko jedne krune. Mislim da bi njihov naziv na našem jeziku bio nešto poput Majušani ili već u tom fazonu. Oni su samo jedan deo koji ovu igru čini veoma slatkom i simpatičnom. Mene mnogo podseća na Kreša Bendikota, po svom šarenilu i načinu izvođenja.



Igra poseduje sličan stupanj nelinearnosti kao i njen prethodnik. Jedan nivo možete da igrate više puta, ako mislite da ga vam je nešto promaklo.

I to vam je sve od mene. Na časnu reč, igrica je toliko slatka da bi mi bilo krivo da vam govorim šta tu tek sve sledi. Mogu vam samo reći da na početku junak dobija moć da baca energetske kuglice na protivnike (umesto pesnica), da se hvata za prstenove koji vise u vazduhu dok mu je jedna ruka izdužena kao lijana, a može i da se skija na vodi... Pa kud ćete bolje?



Rayman 2 je igra koja vam neće previše zamarati mozak, već će vas opustiti u ovim lenjim zimskim, prazničnim danima koji predstoje.

Što se tehničkih strana tiče, grafika sva vrišti i urla od šarenila, zvuk je prosečan, ali samo prosečan, ali je igrivost dobra jer je igra strašno jednostavna. Atmosfera će vas terati da se igri vratite samo da bi ponovo videli ekipu od 4 Majušana, koji stalno otimaju jedan od drugoga krunu i tvrde kako je svaki od njih pravi, dok svi ostali lažu.

Ništa vam drugo ne preostaje, nego da odete do najbliže prodavnice CD-ova i uzmete jedan primerak, ako ne sebi, a ono rođaku ili mlađem bratu.





1 igrač

Memorijska kartica 1 blok

Analogni kontroler

Podržava vibracionu funkciju

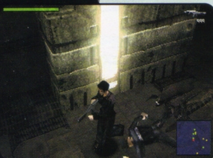
Ime: Rayman 2 - The Great Escape
Izdavač: Ubi Sosft
Sistem: PAL
Žanr: Platforma





Satori Jo

ALIEN RESURRECTION



Kakav je ovo neuobičajen mesec za ljubitelje pucačina iz prvog lica (FPS), kada u ponudi imamo tri vrhunske igre ovog žanra. Ressurection je igra bazirana na četvrtom filmu iz serijala o Osmom putniku, nesumnjivo najlošijem filmu od svih iz tog serijala. Ali, to ne znači da je i igra podelila ovu sudbinu. Na samom početku igre autori preporučuju da je igru najbolje igrati u mraku, dok opcije nude nameštanje osvetljenosti ekrana na meru najprimereniju igri (čitaj: vrlo neosvetljeno). Ako se zna da se celokupna igra odvija na svemirskom brodu Auriga koji hita ka zemlji dok se čudovišni vanzemaljci slobodno šećkaju po njemu, utisak klaustrofobije je jako veliki. I ne samo klaustrofobije. Tu je i strah - strah od čudovišta koja bukvalno izlaze iz zidova, tavanica ili poda. Čudovišta koja napadaju u grupama, uvlače vas u zamke i nikad pravolinijski ne idu ka vama, već skakuću levo-desno izbegavajući vašu paljbu - ako se uopšte setite da pucate tako skamenjeni od straha.



Ipak treba krenuti redom i pomenuti igru Alien trilogy, prvu FPS igru na PlayStation-u, još uvek klasik među igrama i pored svojih sprajt neprijatelja i pored grafike prve generacije. Ono što ovu igru još uvek svrstava u klasike je atmosfera, fantastično prenesena iz filmova, atmosfera koja čini da se zaista osetite delom igre (ili filma). Započevši Resurrection kao avanturu iz trećeg lica (a la Sfera), programeri su izgleda shvatili da to u ovoj postavci ne mogu da postignu. Posle godinu dana rada na igri, ideja i postavka je totalno promenjena i sve je nanovo započeto. Dve i po godine posle najave igre, ona je konačno u rukama igrača.

Posle standardno dobrog introa, odmah ulazim u opcije i krećem ka komandama, najbitnijem detalju svih pucačina iz prvog lica... i tu odmah nailazim na probleme. Ponuđeno je sedam različitih upravljačkih šema, ali ne i mogućnost da se komande redefinišu po želji igrača. Probavši sve moguće kombinacije moram da primetim da je najbolja ona sa džojpadom i mišem, koja je i najmanje dostupna većini igrača, što značajno umanjuje igrivost. Vidite, Alien Ressurection je igra sa komandama komplikovanim kao u fps igrama za PC. Kada jedan već ionako komplikovani upravljački interfejs zgurate na PS džojpad, stvari postaju neopravdano komplikovane. Pošto su neprijatelji užasno brzi i dolaze sa svih strana - i odozgo i odozdo - a nema autonišanjenja, upravljanje nišanjenjem gore-dole postaje od velikog značaja. U žaru borbe sa mnoštvom neprijatelja sa svih strana to znači samo - smrt. I nastavak sa prethodnog save pointa. Jesam li već pomenuo da je njih na ogromnim nivoima vrlo malo? U suštini, moraćete da zapamtite tačnu poziciju svih neprijatelja i da ih onda očekujete, da bi kompenzovali neprecizne komande, uz to se moleći da imate dovoljno municije, koje je takođe malo.



Za razliku od upravljanja, grafika i zvuk su odrađeni apsolutno savršeno. Teksture hodnika kroz koje se krećete su izuzetno detaljne i čiste, svetlosni efekti su potpuno realni, dok se ekran realistično mrda simulirajući hodanje. Dodajmo uz to fantastični surround zvuk, od komentara lika koji vodite, preko ambijentalnih zvukova do brodskog kompjutera koji daje razna obaveštenja. Sve ovo doprinosi sjajnoj i potpuno autentičnoj atmosferi. Neprijatelja ima samo tri vrste (vojnici, vanzemaljci i jaja), ali su oni užasno inteligentni, napadajući sa svih strana u isto vreme, i postavljajući zasede, što čini tešku igru još težom.

Potencijalni igrači moraju biti upozoreni - ovo je užasno teška igra. Ona je takva zbog komplikovanih komandi, malo mesta za snimanje pozicije, malo municije i inteligentnih neprijatelja. Njena neverovatna atmosfera će sve ljubitelje fps igara učiniti jako srećnim, ali preporučujem da je prvo probate. Ako se snađete kroz prvi nivo, onda ste na konju. U suprotnom nemojte se ni truditi, atmosfera ili ne. Užasna težina je ocene ove igre sa vrhunskih spustila na:



1 igrač

Memorijska kartica 2 bloka

Analogni kontroler

Kompatibilno sa mišem

Ime: Alien Resurrection
Izdavač: Fox Interactive
Sistem: PAL
Žanr: Pucačina

PlayStation

Mihailo Tešić



STAR TREK invasion

1 igrač
Analogni kontroler
Podržava vibracionu funkciju

Pošast je pokucala i na naša vrata! Kompanije Warthog i Acclaim su rešile da naprave igru po licenci Zvezdanih staza, i upute se tamo gde nijedna kompanija pre njih - na Sony PlayStation. I...?

I Star Trek: Invasion je dobra igra! Koliko to već mogu da budu čisto, potpuno pucačke igre - ali to je stvar ukusa.

Ona je dobra pucačina. I to je to. U suštini neskriveno inspirisana Colony Wars serijalom, ali Colony Wars je "tata" svih svemirskih



pucačina na PlayStationu.

U Star Trek: Invasion ste u ulozi mladog potporučnika, vođe Red Squada, flotice lovaca klase Valkyrie. Izviđački brodovi rase Borg napadaju klingonske brodove, a i Romulanci prave neke nevolje po Neutralnoj zoni. Vaš zadatak je da sve to istražite, branite sektor i eliminišete Borgovske izviđače... ali to je sve što vam treba od priče, koja je ovde zaista pozadinska. Daleko od toga da je loša (na nivou je dobre dvostruke epizode Zvezdanih staza), ali otkrivaćete je sami kroz animacije na početku i na kraju svake misije.

Star Trek: Invasion se igra na kontroleru (ajde), pa su shodno tome komande prilično jednostavne. Problem je njihova osetljivost - vaš brodić ima jaku inerciju, brzo ubrzava, ali sporo... usporava. Zato je tu trening misija u kojoj morate prolaziti kroz psihodelične kolutove i napucavati pokretne i nepokretne mete. Oružja koja su vam na raspolaganju su dva tipa lasera (phasers), dva tipa torpeda, kao i tractor beam kojim možete vući predmete, a tu je i još nekoliko dodatnih gadosti. Šteta je samo što vam ne trebaju, jer igru možete završiti samo pomoću osnovnih lasera i torpeda.



Grafika u igri je odlična - magline na tamnoj podlozi svemira, eksplozije, svetlosni efekti (sunca), a i brodovi izgledaju k'o pravi. Jedino kada se kamera približi nekom 3D objektu, teksture se malo više brljaju - ali to je ipak PlayStation. Zvučni



efekti standardni - eksplozije, piju i ciju, te pokoje vrum. No, tu su glasovi Patricka Stewarta (Picard) i Michaela Dorna (Worf), što malo vadi stvar.

Da rezimiramo - Star Trek: Invasion je odlična 3D svemirska pucačina, ali je često preteška i posle nekog vremena monotona. Ali da razvija reflekse i motoriku, razvija.



Ime: Star Trek-Invasion
Izdavač: Activision
Sistem: NTSC
Žanr: Svemirska pucačina





Mihailo Tešić



VALKYRIE PROFILE



Za razliku od hrišćanske i drugih monoteističkih dogmi o zagrobnom životu (misleći time uglavnom na judaizam i islam), koje propovedaju da vas u zavisnosti od "kvaliteta" ponašanja na ovom svetu, na onom svetu čekaju mir i obilje (ako ste bili dobri) ili čirevi i sumpor (ako ste bili nevaljali), mitologija i religija Vikinga zagovarala je malko drugačiju ideju: što ste veći tabadžija i nasilnik, što ste veći ratnik na ovom svetu - uživaćete veće počasti na drugom svetu. A kako su Vikinzi obrazlagali činjenicu da Odinu i društvu trebaju baš najveći kasapi i najluđi berzerkeri, a ne neki pošteni seljak čo'ek ili mirni činovnik? Tako što se bogovi spremaju za Ragnarok, poslednji i najveći sukob, u kome će duše svih velikih ratnika učestvovati na strani bogova. U međuvremenu, duše (koje se zovu Einherjar) sede u Valhali, gde banče i pripremaju se za sukob. Eto, to vam je srž vikinške mitologije. E, a ko odlučuje da li je duša dostojna da bude primljena u Valhalu i postane Einherjar? U krajnjoj liniji, to bi trebalo da je Odin - ali zna se jedna stvar: po zaslužnog ratnika dolaze Valkire, glasnici bogova, i odvode ga u Valhalu... Tako da su (po nekima) Valkire i odlučivale ko je dostojan Valhale.



Igra Valkyrie Profile se umnogome oslanja na autentična Vikinška verovanja - ali, naravno, ne potpuno. Vi preuzimate ulogu Lenneth, jedne Valkire, koja dobija zadatak od Odina lično da počne da sakuplja Einherjare za predstojeći Ragnarok. Zatim vas bacaju u Midgard (svet ljudi), gde vam Freja (izvorno boginja plodnosti) objašnjava osnove borbenog sistema i istraživanja... I onda odjednom počnje neka druga priča - priča o moćnom najamniku, princezi uzdignuta nosa i kralju slabiću... Šta je ovo ljudi - najviše liči na avanturu? Ima tu borbe, ali je krajnje jednostavna (pritisni dugme i lik udara), ali priča teče, bez da vi tu zaista nešto radite ili odlučujete... Više ste u ulozi posmatrača i "goniča teksta" - samo pritiskate X da bi se nastavio tekst koji likovi izgovaraju...

Ali kasnije, ako igri date šansu, biće i mnogo više interaktivnih delova u kojima ćete i vi nešto odlučivati. Naime, vi ste Lenneth i to je kul - ali kada idete s lokacije na lokaciju, Lenneth se može priključiti životu nekog velikog ratnika (u tom slučaju sledi još jedna deonica priče) ili neživotu nekog zlog nemrtvog (u tom slučaju sledi akcija). Dakle, igra je skroz nelinearna - vi odlučujete gde ćete dalje i kako ćete razvijati priču. Igra se sastoji od osam poglavlja, a poglavlje od 24 perioda - toliko vremena imate do poslednje borbe tj. da nađete sve Einherjare u igri, kao i da otkrijete misteriju sopstvenog porekla. Svaki put kada posetite neku lokaciju trošite određeni broj perioda, što daje lep utisak o protoku vremena. Ako u nekom poglavlju nešto ne uradite (ne nađete nekog lika ili dungeon) - šta da se radi... Moraćete ponovo da počnete igru da biste to videli, ali zbog ovakvog sistema igra ima veliki replay value - osim što ne morate da je odigrate dva puta na isti način, postoji i više načina da je završite - što veći nivo težine odaberete na početku - to više zavretaka. Enix se potrudio oko grafike - lepi i krupni sprajtovi, lepši crteži likova, kao i monstruma u borbi, a i kvalitetne pozadine... ali sve je to 2D! (Osim nekih detalja, kao što je mapa sveta). Ne izgleda to loše, mestimično je slatko - ali odaje utisak neke nostalgije programera za prošlim vremenima, šta li. Animacije su skroz manga, pa su (meni) samim tim sasvim OK. Što se igrivosti tiče - sistem razvoja likova deluje malo komplikovano u početku - ali posle se pokazuje kao odličan, dok su borbe prilično jednostavna rabota. Valkyrie Profile je nestandardan RPG koji se doima standardno. Vizuelno, ova igra će vas možda iznenaditi (ako ne razočarati), ali će vas pričom i izvođenjem SIGURNO iznenaditi. Uzmite i pogledajte je, ako volite japanske RPG-ove. Verujem da se nećete pokajati.



1 igrač

Memorijska kartica 2 bloka

Analogni kontroler

Podržava vibracionu funkciju

2 DISKA

Ime: Valkyrie Profile
Izdavač: Enix
Sistem: NTSC
Žanr: RPG Avantura



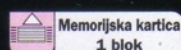


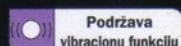
Uroš Tomić

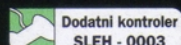


Mille Miglia









Ime: Mille Miglia
Izdavač: SCI
Sistem: PAL
Žanr: Trke





Mnogo puta sam spominjao kako ja nisam dovoljno kompetentan da nepristrasno prikažem jednu simulaciju vožnje. Na žalost, svi ovde u redakciji sede na ušima, dangube dok neko drugi priča, mlate praznu slamu, ređaju pasijans, guraju prste u otvore strateški raspoređene po licu... Tako, na kraju meni daju simulaciju vožnje, dok neki drugi dobiju jedini RPG koji se opisuje u ovom broju. (Možda zato što su veći stručnjaci za RPG, a ti si možda neotkriveni potencijal na polju simulacija vožnje, nikad se ne zna... prim.mihail.)



Da je makar neka vožnja podesna za decu od 3 do 5 pa da i razumem zašto su mi je dali, ali ovakva vožnja za mene?!? Pa, ja iskreno mislim da je dati meni vozačku dozvolu u ruke šest hiljada puta veći zločin nego dati Džemsu Bondu dozvolu za ubijanje.

Nego da ja pređem na svoj posao i opišem igru koja mi je data. Pokrenuvši igru ugledao sam animaciju od one vrste što obećavaju, što vam daju nagoveštaj da će tu u stvari biti nečega... A onda uzmete ped u ruke, date gas, malo kočnice i shvatite da tu neko nekoga vara. "Ili je ova igra preterano teška ili nešto nije u redu sa mnom.", pomislite vi, ali kada nanovo učitate trku i počnete iz početka, shvatite da je tim koji je bio zadužen za dizajn igre obdaren fenomenalnim smislom za humor. Prave male šaljivdžije. Ja lično kada bih pravio igru, pravio bih je tako da PRIVUČE, a ne ODBIJE potencijalne igrače. Ali možda oni koriste neku taktiku za što adekvatnije osvajanje tržišta.



Šalu na stranu, igra je dobro grafički obrađena i što se mene lično tiče, ideja je na mestu. Ko nije zagrejan idejom da vozi old tajmere i to ovako atraktivnog izgleda?

Samo što je stvar u tome što ne smete da odaberete atomatsku transmisiju, odnosno automatski menjač. Ako njega odaberete, budite sigurni da nećete ni jednu trku završiti ni peti, a kamoli među prvom trojicom, što je vitalno za plasman. Da bi odvozali sve trke šampionata, morate stići prvi mnogo puta, a to je praktično neizvodljivo.

Drugim rečima, ima ova igra (doduše malo), ali ipak ima kvaliteta. Ako vi ne možete da ih uočite, to vam nisam ja kriv. A i da smatrate da sam ja kriv, savite papir, pa napišite uredniku tužbu. U međuvremenu ja idem da opljačkam redakcijsku kasu i pobegnem u pravcu juga gde je toplo, sunčano i obnaženim devojkama ispunjeno.









Marko Lakić





'I Love This Game'. EA je napokon uspeo u potpunosti da opravda ovaj slogan. Za razliku od prethodnika, novi NBA Live se može pohvaliti novom, svežom, nedigitalizovanom uvodnom sekvencom. Momci iz EA su se potrudili da iscrtaju čitav uvod, a ne da samo digitalizuju akcije iz tekuće sezone. Takođe ćete imati priliku da čujete Čokoladne momke kako repuju vešto umiksovani sa maštovitim uvodom.

Na prvi pogled, ova igra izgleda kao unapređena verzija igre iz PC Live serijala. Međutim, face igrača izgledaju bolje od bilo čega do sada. Kao prvo, hajde da predočimo neka od poboljšanja koja igra ima da ponudi. Modeli igrača su neverovatno izdetaljisani, što se prvenstveno odnosi na lice i kožu. Okruženje je izuzetno realno - stadion, animirana klupa i gledalište koje burno prati svaki uzbudljivi momenat utakmice. Zatim je tu i novi sistem nagrađivanja, odnosno sticanja poena koji se kasnije mogu koristiti za stvaranje igrača i poboljšanje rejtinga. Veliki novitet su najveći timovi svih vremena. Moći ćete (naravno, tek nakon što ih otključate) da igrate protiv Lakersa iz '72, Celticsa iz '86 i šest drugih šampionskih timova - ili dai h sami vodite. Svaki legendarni tim ima autentičnu postavu iz svoje šampionske sezone, i svaki igrač poseduje specifičnosti i originalnu opremu iz tog doba, tj. generacije. Poboljšane i proširene sekvence u toku igre doprinose dramatičnosti i atmosferi uzavrelog parketa u dvorani, pred prepunim tribinama. Treneri takođe dolaze do izražaja. U prekidu ohrabruju igrače, svađaju se sa njima, dele im savete i još mnogo toga. Što se tiče same igre na terenu, dodati su novi potezi, driblinzi i animacije koje u savršenom ritmu prate sva dešavanja,. Mnogo je bolji osećaj za igru i borbe za poziciju. Zvučni efekti čine ovu igru prosto savršenom, kaop i unapređeni komentari u toku igre. Bob Eliott dodaje novu dimenziju analitičkom pristupu. Sam je izjavio da je iznenađen ozbiljnošću kojom se pristupa izradi ove igre, jer programeri očigledno ne shvataju da je reč samo o igri. Mi naravno znamo da je NBA Live serijal mnogo više od obične igre.

Meni lično posebnu draž daje opcija Michaels Jordans 1 on 1. Tu ćete imati priliku da pokušate da isprašite legendarnog Air Jordana sa terena u njegovom kraju. Jordan je prava vazdušna enigma. Nema kod njega laganog prolaska, o lakim poenima nema ni govora. Jedini savet koji možemo da vam uputimo je da probate da ga isfintirate lažnjakom, a zatim probate da se zaljuljate na obruču. Šta će se desiti kada ga savladate ostaje na vama da otkrijete (ili bar pokušate). Evo i još jednog interesantnog načina da savladate MJ-a - uvežbajte trojke i počnite da bušite sa distance.

I šta reći za kraj osim da NBA Live 2001 predstavlja pravu igru za novi milenijum, što nam govori i godina iz njenog naslova. Za mene lično NBA iz '95 godine predstavlja pravo remek delo, koje teško da će biti ikada prevaziđeno. Možete reći da sam oldtajmer, ali neverovatan pogled iskosa sa skrolovanjem na samo dva ekrana donosi mnogo veći užitak od hiljadu kamera koje fantastično izgledaju za TV reportažu, ali da li doprinose igri, vreme će pokazati. Međutim, izgleda da ću posle ovog dela morati malo da umekšam mišljenje.

1 - 4 igrača

Memorijska kartica 1 blok

Multi Tap 1 - 4 igrača

Analogni kontroler

Ime: NBA Live 2001
Izdavač: EA Sports
Sistem: NTSC
Žanr: Košarka



zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
5.0	5.0	4.0	4.0



Summoner



Uroš Tomić

Nakon određenog vremena, krađe i malverzacija, uspeo sam da prevarim neke ljude i preotmem jednu igru za PS2. To je jedna od igara koje sam mislio da neću uspeti da opisujem, pronađem, odigram, ali nakon toliko vremena provedenog u redakciji i niza spletki koje sam na vešt način počinio, stiže mi fenomenalna igra, koju ću M O R A T I (rečima moga urednika) da upakujem na jednu stranu.
Samo da vas upoznam sa tim da je ovo bio jedan od očekivanijih i traženijih RPG-ova za PS2 konzolu i da su se programeri angažovani na igri, zaista svojski potrudili da nam predstave jedan RPG koji će zaista biti kvalitetan...
Ali ne tako kvalitetan što se same tehničke strane tiče. O, ne, jer ovu igru karakteriše fenomenalna priča, veoma duboka po intenizitetu i puna preokreta po karakteru, sa obiljem teksta na sve strane (a bez da guši), nabucana "inteligentnim" dijalozima, koji su veoma lepo napisani.
Stavljeni ste u ulogu Josepha, mladoga summonera (prizivača), koji se zavetovao da više ne koristi svoje moći nakon malera koji mu se desio. Maler se sastoji u tome



što je prizvao demončića da brani selo od najezde neprijatelja, ali se demon okrenuo protiv njega, spalivši mu selo, poklavši rodbinu i tazbinu.
Pored glavnog lika u igri, otkriću vam i da postoje još tri lika koji bitno utiču na radnju igre, ali vam kao i uvek neću otkriti čak ni njihova imena. Kad bolje razmislim, neću vam otkriti ni glavni zadatak koji stoji pred vama, već ću vas pustiti da se maltretirate i sami prođete celu priču.
Kada se desi da još neko upadne u ekipu, stičete punu kontrolu i nad njim, koristeći sve njegove talente i sposobnosti. Morate voditi računa i o napretku svakog lika iz ekipe pojedinačno, kako bi ih sve ravnomerno razvijali i poboljšavali njihove talente, sposobnosti, amfinitete... Time je obezbeđeno da se vaša uloga u borbi ne svodi samo na klanje i bezumne napade. Veoma je bitna i borba koja je rešena slično kao u igri Vagrant Story. Naime, pored mešavine turn-based i real-time borbe, tu su vam još i "lančani napadi" ili vezani udarci. Pored svega toga, kvalitet napada zavisi i od magičnog amfiniteta i kvaliteta oružja, naspram snazi i slabim tačkama svakog protivnika.
Pošto ste ipak ZAZIVAČ, u igri vam stoji na raspolaganju mogućnost prizivanja raznih kreatura, koje će vam pomoći u borbi i zauzeti mesto punog člana ekipe. Ipak, kada imate tako neku "zver" u ekipi, morate obratiti pažnju da neko ne nokautira Džozefa, jer će se prizvano stvorenje onda okrenuti protiv ekipe.
Pored velikog broja questova i velikih gradova u kojima ćete se verovatno gubiti, međusekvenci koje igra nekada dugo učitava (a što ume da na tren pokvari ugođaj), veoma kvalitetne grafike sa "zaključanih" 30 frejmova u sekundi, velikog broja živopisnih pozadina, tu je još i zvuk, ali kakav?
Fenomenalan. U nekim momentima će podići atmosferu sve do visina umobolnih čak i po mojim visokim kriterijumima, prebacujući likove i efekte u drugi plan, a naznačavajući momente ključne za priču, koju morate ispratiti kako bi što pre okončali igru. Jedina zamerka zvuku je borbena "podloga" malo lošijeg kvaliteta, što odaje utisak udaljenosti od same borbe (meki zvuci udaranja mača, gde isti treba da zagrmi po nečijoj lobanji).
Sve u svemu, kvalitetna priča, odličan RPG, garantovano ne manje od 30 sati, koliko je neophodno za uspešno kompletiranje same igre, pa ako vas je ovaj tekst zainteresovao i "zagrejao" za igru, isprsite se sa nekih "tričavih" 'iljadu marića i pazarite sebi jednu konzolu i ovu igru i procenite da li ste pogrešili.

Zahvaljujemo se CD klubu SHINE (Tel. 011/3284-256) na ustupljenom hardware-u i software-u.







Igrača	1 - 2
PlayStation 2 memorijska kartica (8MB)	651KB
PlayStation 2	Kompatibilno

Ime: Summoner
Izdavač: THQ
Sistem: NTSC / Jap
Žanr: Avantura

PS2 PlayStation 2



Gradimir Joksimović

The Legend of Zelda: Majora's Mask



Najuspešniji serijal FRP avantura na Nintendovim konzolama iz godine u godinu postaje sve kvalitetniji i traženiji. S obzirom na ustaljenu praksu da se nastavci Zelde objavljuju svakih tri do šest godina (primera radi, A Link to the Past je objavljen 1992, a sledeći nastavak, Ocarina of Time 1998. godine), zaista nismo očekivali brzo pojavljivanje novog nastavka ove sage. Još manje je bilo onih koji su mogli da pretpostave da će Majora's Mask po kvalitetu prevazići sve što smo do sada videli.

Igru pokreće modifikovan engine Ocarina of Time koji koristi 4 MB expansion pack. Radnja igre se direktno nastavlja na Ocarina of Time. Nakon što je Hyrulu očistio od zla, Link je krenuo u potragu za dragim prijateljem s kojim je izgubio kontakt pre mnogo godina. Na tom putu Link se iznenada obreo u Termini, zemlji kojoj preti uništenje u roku od nekoliko dana. Osim toga, Link ostaje bez Ocarine, koju je dobio od princeze Zelde, zli vilenjaci mu kradu konja, a džinovski mesec se sve brže približava površini planete, na koju će pasti u roku od tri dana. 72 sata je rok za koji neustrašivi Link mora da reši misteriju i spasi sebe i narod Termine fatalne sudbine.

Slično prethodnom nastavku, Majora's Mask počinje predivnom uvodnom animacijom koja objašnjava zaplet i gotovo neprimetno prelazi u igru. Okruženje je takvo da će se u njemu lako snaći kako poznavaoci Ocarine of Time, tako i novopečeni igrači koje će privući specifična atmosfera, dinamična priča i intuitivan interfejs. Dizajneri Nintenda još jednom su demonstrirali vrhunsko umeće, napraviviši igru koja se po svemu razlikuje od ranijih nastavaka, a opet ima prepoznatljiv "look & feel".

Okosnicu igre čine dve stvari: maske i vreme. Na kraju svake deonice dobijaćete po jednu masku koja će vam omogućiti da se pretvorite u drugo biće, što će vam koristiti na nivou koji sledi. Kako igra bude napredovala, tako ćete u inventaru imati više takvih maski koje ćete koristiti za ispunjenje misija. Ukupno morate pronaći 24 maske koje će vam omogućiti da završite igru u roku, tj. za 72 sata. Dalje, u srcu Termine leži Clock Town, grad opasan sa četiri začarane zemlje, različite po ambijentu (močvare, snegom prekrivene planine, plaže i pustinje). U svakoj zemlji u svom zamku boravi po jedan čuvar, koga morate pobediti kako bi skinuli kletve i zemljama vratili prvobitno uređenje.



Što se veličine igre tiče, ne morate brinuti zbog svega četiri zemlje koje ćete posećivati. Majora's Mask ima čitav niz sporednih zadataka, od kojih su većina integralni deo igre, pa ćete uz igru provesti najmanje 40 do 50 aktivnih sati. Tu se opet pojavljuju maske, kao osnovni preduslov za ulazak u zamkove, pri čemu ćete nekada morati da kombinujete moći dve ili više maski, kako bi stekli sposobnost koja će vam omogućiti da prevaziđete prepreku. Što se roka od tri dana tiče, on u realnom vremenu iznosi nešto manje od sat vremena (svaki dan traje dvadesetak minuta), ali se pomoću Ocarine možete kretati kroz vreme i vraćati na početak dana. Na žalost, sa svakim "resetovanjem" vremena gubite novac i sakupljene predmete (maske i oružje, s druge strane, ostaju u vašem posedu). Sistem snimanja pozicije se razlikuje od onog u Ocarina of Time. Poziciju možete snimiti ili tako što nađete ček pointe (označene statuom sove) ili snimite poziciju klasičnim putem, pri čemu će vas igra vratiti na početak dana.



Što se tehničkih karakteristika tiče, Majora's Mask koristi svaki bajt iz expansion packa (dodatnih 4 MB memorije). Dodatna memorija, iako značajno poskupljuje igru, obezbeđuje detaljniji prikaz, bogatije teksture, manje podrhtavanja slike, više animacija i više likova na ekranu, jednom rečju grafiku kakvu niste mogli ni da zamislite na svojoj N64 konzoli. Zvuk je sličnog kvaliteta i sjajno se uklapa u atmosferu.



Ako volite akciono-avanturističke igre s FRP prizvukom, onda je Majora's Mask igra koju ne smete propustiti. Svoju draž ona ne gubi ni kada je igrate više puta iz početka.

1 igrač

Dizajnirano za N64 Expansion Pak

Dizajnirano za N64 Rumble Pak

Ime: Zelda: Majora's Mask
Izdavač: Nintendo
Sistem: PAL
Žanr: RPG



zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
5.0	5.0	5.0	5.0

98%

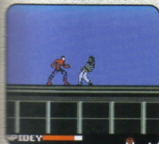
SPIDER-MAN

Gradimir Joksimović



Igara o čoveku-pauku oduvek je bilo na pretek, još iz vremena Atarija 2600 i drugih osmobitnih računara i konzola. Na žalost, većina igara sa Spajdermenom bila je daleko ispod očekivanog kvaliteta. Ipak, nove avanture "prijatelja iz komšiluka", koje je na Game Boy Color doneo renomirani Activision, u mnogome su popravile utisak. Spider-Man je skrolujuća akciona avantura koja ima sve elemente dobre arkade: sjajnu grafiku, agilne kontrole i potpunu posvećenost popularnom stripskom junaku. Najveći deo svoje privlačnosti ova igra duguje odličnim animacijama i širokom dijapazonu različitih pokreta koje Spajdermen može da izvede. On može da se njiše na lijani od paukove mreže između zgrada, da se popne na svaki objekat, hvata protivnike mrežom i nokautira ih pesnicom. Za dva kontrolna dugmeta, koliko Game Boy ima, to je zaista impresivno. Jedino smeta to što je za bacanje mreže potrebno izvršiti kombinaciju naizmeničnog pritiskanja tastera A i B, zbog čega će vas sigurno zaboleti palčevi.

Priča je standardno uzbudljiva, pa će Spajdermenu na crtu izaći mnogi zlikovci kao što su Venom, The Lizard, Doctor Octopus i Carnage. Igra se odvija na šest tematski različitih mapa (u gradu, na dokovima, u napuštenom skladištu, podzemnoj železnici, kanalizaciji i tajnoj laboratoriji doktora Octopusa). Iako je izvođenje linearno, svaka mapa krije veliki broj lokacija koje se mogu detaljno istražiti, a koje po veličini prevazilaze i nivoe u Metal Gear Solidu.





Grafika je zaista predivna. Spajdermen, kao i svi likovi u igri su izvrsno dizajnirani, što bi se reklo - svaki piksel je na svom mestu. Pozadinska grafika je jednostavna, ali obogaćena brojnim detaljima koji doprinose atmosferi. Sve u svemu, Spider-Man je izuzetno "gotivna" igra uz koju ćete se osećati kao da igrate mini-verziju Bionic Commanda. To je jedna od najboljih GBC igara na tržištu.



92%



Ime: Spiderman
Izdavač: Activision
Veličina: 16 megabita
Žanr: Avantura

GB Color

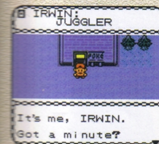
Pokémon Gold Silver

Gradimir Joksimović



Tajnu uspeha Pokémon serijala nije lako objasniti. Ipak, retko koja igra u istoriji elektronske zabave bi mogla da se pohvali da je ljudi kupuju i pre nego što se o njoj informišu iz novina ili putem Interneta. To se posebno odnosi na Pokémom Gold/Silver, igru koja se na Game Boy Color platformi pojavila pre nepunih mesec dana, a čiji se broj prodatih kopija već meri desetinama hiljada.

Princip igranja i dizajn novog Pokémona ne razlikuje se mnogo od prethodnih nastavaka - dečak cunja u naokolo s ciljem da postane najbolji Pokémon trener i pri tom upoznaje i stupa u interakciju s mnoštvom likova najrazličitijih profila. Skrolovanje je vertikalno, a likovi su karikirani (superdeformisani), tj. imaju mala tela i velike glave. Obe verzije su identične, s tim da se razlikuju samo sličice glavnog junaka tokom bitaka. Glavna "caka" Pokémona je da svoje bitke ne vodite lično vi, već u tu svrhu koristite kreaturice koje nalazite u divljini. Te kreaturice su Pokémoni, ili Pocket Monsters (džepna čudovišta) kojih u ovoj igri ima ravno 251 vrsta! Svoja čudovištanca hvatate pomoću dodataka koji se zovu Pokéballs, a trenirate ih tako što koriste svoje osobine na pravi način i u pravo vreme. Svaka živuljka ima svoje prednosti i mane, te napadačke i odbrambene tehnike koje usavršava u toku borbe (nešto poput nivoa iskustva kakve poznajemo iz FRP klasika). Neke Pokémone nećete naći tako lako, jer su ređi i pojavljuju se samo na nekim lokacijama u određeno doba dana. Zbog toga ova igra zahteva i dosta smisla za taktiziranje, zbog čega je ne mogu s velikim uspehom igrati mlađi igrači.



Igra je podeljena na nekoliko poglavlja, gde svako ima svoj grad i specifičan set zagonetki koje treba rešiti kako bi se prešlo na sledeći nivo (naravno, tu su i neizbežni Čuvari). U odnosu na ranija izdanja Gold/Silver varijanta ima niz dodataka koji igru čine udobnijom i primamljivijom. Recimo, ako se igrate u sitne sate, i u igri će biti noć (na kertridžu postoji mali časovnik koji prati protok vremena u toku dana, bez obzira da li je konzola uključena); neke kreaturice će napadati samo u određeno doba dana; uveden je i mobilni telefon preko koga ćete dobijati informacije o tome gde se nalaze retki Pokémoni i slično. Sve u svemu, mnoštvo dodataka i dopadljivih sitnica učiniće igranje Pokémon Gold/Silvera pravim uživanjem.



96%

Ime: Pokemon Gold-Silver
Izdavač: Nintendo
Veličina: 16 Megabita
Žanr: RPG

GB Color



Gradimir Joksimović

San Francisco Rush 2049



Igra San Francisco Rush je svojevremeno bila jedna od najzapaženijih trkačkih simulacija na automatima kompanije Atari. Ova izrazito brza vožnja, smeštena na ulicama San Franciska, imala je sjajan fizički model, i što je važnije, mogućnost off-road vožnje po brojnim prečicama i skrivenim stazama. Takvo izvođenje napravilo je pravu malu revoluciju, uspešno se suprotstavljajući igrama koje su sledile monoton ("prati stazu i vozi brzo") sistem. Međutim, igrači su se "navukli" na specifičnu mehaniku igre. Zbog toga se tokom izrade nastavka insistiralo upravo na ovim karakteristikama. Nastala je igra San Francisco Rush 2049, jedna od najboljih arkadnih simulacija vožnje za Dreamcast. Midway West (nekada Atari Games) se potrudio da proširi koncept klasične "trkačine", i pretvori ga u pravo vozačko iskustvo.

S.F. Rush 2049 sačinjavaju tri režima: trkački, kaskaderski i borbeni mod za više igrača, a svaki od njih predstavlja igru u malom. Trke se odvijaju na šest lepo dizajniranih staza, koje predstavljaju reprodukcije realnih lokacija San Franciska (u 2049. godini, naravno). Pejsaž čine neonsko svetlo prigušeno isparenjima, prostrani zaliv, most Golden Gate, legendarni crveni tramvaji i moderna monošinska vozila. Ambijent je fantastično nacrtan, teksture su predivne, glomazne i detaljne - jednom rečju, grafika uspešno demonstrira mogućnosti Dreamcasta. Osećaj vožnje je odličan, ali je zbog izrazite brzine izvođenja neophodno naučiti staze napamet, naročito raspored prečica koje vam mogu uštedeti i do nekoliko dragocenih sekundi. Suparnički vozači vam nisu jedini protivnici, već morate pobediti i stazu - u tome leži lepota ove igre. Fizički model je veoma elastičan, tako da ćete svojim automobilom moći da preskačete druga vozila, proklizavate, odskakujete poput gumene loptice, pravite lupinge i slične vratolomije. Svoju drumsku "zver" možete zauzdati biranjem slabijeg motora, ali se time lišavate pravog uzbuđenja koje donosi Extreme režim, tj. vožnja bez ikakvih ograničenja, adrenalinom nabijeno iskustvo, kakvo nikada ranije niste iskusili. S obzirom da ćete se u ovom režimu više družiti s galebovima u vazduhu nego s asfaltom, programeri su u vozila ugradili - krila. Krila će vam omogućiti da stabilizujete vozilo u letu i, eventualno, napravite manevar kojim ćete izbeći zagrljaj s banderom. Genijalno rešenje, nema šta.



Prečice treba koristiti ne samo zbog uštede vremena, već i da biste sakupili zlatne i srebrne novčiće -



VGA Kompatibilno

Podržava vibracije

Ime: **SF Rush 2049**
Izdavač: **Midway**
Sistem: **PAL**
Žanr: **Trke**



Dreamcast

1 igrač

Marko Lakić

Spec Ops Omega Squad

Ako ste ikada želeli da budete pripadnik zelenih beretki ili neke slične specijalne vojne jedinice, ovo je prava igrica za vas. Čak je bolja od Rainbow six-a, igre slične tematike. Ovo je igrica velike vrednosti i veoma je igriva. Rangersi pod vašom kontrolom učestvuju u sve opasnijim misijama sa realističnim oružjem i opremom. Engine igrice je brz i dobro dizajniran, akcija je napeta i agresivna, i mogućnost da imate drugog Ranger-a kao podršku, omogućava vam mnogo strategijskih kombinacija. Isto tako mogućnost da suigrač vodi drugog Ranger-a čini igru još zanimljivijom, pošto zahteva da dva igrača koordiniraju svoje akcije. Spec Ops ima veoma strmu uzlaznu krivinu učenja igre i čak na najlakšoj težini igranja biće preteška za pojedince. Uzimajući kontrolu nad grupom elitnih Rangera, pred igračima je izazov da završe seriju teških misija koje zahtevaju šunjanje, planiranje i da konstantno imaju savršen pregled situacije. Svaki Ranger ima svoju posebnu veštinu i opremu, tako da je od primarnog značaja znanje pojedinca za odgovarajuću misiju i vaše znanje koga da povedete. Snajperisti su najkorisniji u prirodi noću, bombaši ne mogu sami da prežive na otvorenom terenu, a momci sa mašinkama su korisni u svakom okruženju. Nema mnogo razloga da idete solo u misiju, kada i drugi Ranger može da obavi pola posla za vas. Npr. sa jednim Rangerom uletite u neprijateljsku bazu, napravite malu pometnju i namamite više od pola baze da vas prati. Onda preuzmete kontrolu nad drugim Rangerom i izvršite zadatak u polupraznoj bazi. Ranger za blisku akciju opremljen sačmarom i bombama u timu zajedno sa izuzetno preciznim snajperistom, može brzo i efikasno da potamani terorističku đubrad. Igrač može da kontroliše Rangere iz prvog i trećeg lica, kao i da koristi razne teleskope, naočare za noćno gledanje







VGA Kompatibilno

Podržava vibracije

Ime: **Spec Ops - Omega Squad**
Izdavač: **Ripcord Games**
Sistem: **PAL**
Žanr: **Akcija**



Dreamcast



dodatke koji će vam omogućiti da dobijete novo vozilo. Vrhunac zadovoljstva predstavlja režim Stunt. U njemu ćete izvoditi okre-



te, skokove, preletati prepreke, voziti na dva točka... Možete koristiti i krila, ali tada ostajete bez dela bonusa, pa se morate oprostiti od visokog plasmana. I ovde sakupljate novčiće koji otvaraju nove arene. Ako ubodete najmanje još jedan kontroler u Dreamcast, otvoriće se i treća mogućnost - borbeni režim urađen u stilu igre Vigilante 8: Second Offense. Ovaj mod je sličan Stunt modu, s tim da dobijate raznovrsne pucaljke pomoću kojih "razgovarate" sa suparnicima - zabava je fantastična i ne treba je propustiti.

Jedini problem s novim Rushom leži u dezorganizovanom interfejsu zbog koga je proces navikavanja na igru nepotrebno produžen (nigde nije objašnjen tačan sistem igranja, kao ni to da postoje prečice i skrivene staze i vozila). Al rutina u trkačkom režimu nije ništa naročito, čak bi se reklo da je previše uprošćena. Sve u svemu, Rush 2049 treba posmatrati kao kompleksnu celinu sastavljenu iz tri zasebne igre, nikako kao još jednu trkačku simulaciju. Tek tako utisak može biti potpun.





i senzore za kretanje. Likovi sami po sebi imaju nekoliko mogućnosti kretanja. Mogu da puze, čuče, rone, kotrljaju se i trče kao Michael Jonson, kada su pod neprijateljskom vatrom. U većini slučajeva ovo gimnasticiranje vam neće mnogo pomoći kada ste oči u oči sa teškom mitraljeskom vatrom, ali je veoma korisno za operacije sa šunjajem. Sve misije u igrici imaju glavni cilj, i često ima dosta podciljeva koji se moraju odraditi da bi misija bila uspešno završena. Ako jedan od Rangera pogine, misiju je moguće završiti. Ukoliko oba Rangera zaginu ili ne želite da preuzmete kontrolu nad drugim, ako je vaš upravo otišao u večna lovišta, sve ide ispočetka. Misije variraju po lokacijama i po vidljivosti, od malih tajnih štabova u džungli do širokih pustinjskih prostranstava, od prostih "ubi sve što mrda" do pažljivog uništenja protivnikove ključne opreme. Kada su proizvođači planirali Spec Ops očigledno su nameravali da naprave veoma realističnu igru i u tome su u potpunosti uspeli. Brutalne scene "oladjenih" neprijatelja i veoma verodostojno urađeni pogoci u glavu, čine Spec Ops nasilnijom od većine akcionih igara. Sve u svemu igra je realnija i bolja od Rainbow 6.

Za ovako ozbiljnu igru, opis je morao da bude jednako formalan.





Uroš Tomić

QUAKE III ARENA



Pojavom "zemljotresa", definitivno je započelo jedno novo vreme, ne samo što se tiče pucačina u prvom licu, već i što se tiče samog igranja, kako u mreži tako i van nje.

Quake III i Unreal Tournament su definitivno dve najbolje i najadiktivnije igre što se ovog žanra tiče, ali i mrežnog igranja. A navikli smo da se komercijalni hitovi sa kompjutera konvertuju za konzole, što je u nekim slučajevima bilo sto postotni pogodak, ali je zato u drugim bilo katastrofalno razočarenje.

Zato se drage volje prisećam momenta kada sam prvi put seo pred kompjuter i sa jednim mnogo dobrim drugarom "zaplijesao" uz Quake-ovu simfoniju smrti...

Slušati preko slušalica bat koraka koji dopire sa leđa, neposredno pre zvuka razlivanja vrele plazme po obližnjim zidovima, mračni hodnici koji vode do skrivenih oružja i oklopa, momenat kada u punom naletu sačmarom"oduvate" obližnjeg šarana, sve to ovu igru čini tako PROKLETO DOBROM!!!





Šta onda reći kada su programeri postigli još jedan uspeh, što se tiče kvaliteta grafike i zvuka, ali nisu uspeli da prebace delić originalne atmosfere...

Sam početak igre karakteriše intro, koji me je naveo da pomislim kako je ovo "to", samo sa bitnom razlikom što je sada na konzoli. Muzika koja je krljala sa zvučnika me je totalno oduševila i ja sam se spremao za jedno čudo u malom. Nakon podešavanja parametara i komandi (kojih ima previše za jednu konzolu), startovao sam arenu i shvatio da "to" nije "to".

Daleko od toga da je igra loša ili nezanimljiva, samo nije verno uspela da prikaže na konzoli pomamu koju izaziva kada levom rukom držite tastaturu, a desnom miša i "prašite" po svemu što niste Vi, a mrda.

Osim mogućnosti da igrate "solo" ili protiv prijatelja, možete da igrate i preko Interneta, to jest da se preko "line" izlaza prikačite na mrežu i iskušate svoje sposobnosti protiv drugih igrača.

Arene su skinute sa PC verzije i tu nije bilo nikakvih većih promena, a isto je što se tiče i oružja, tu je sve od Railgun-a do BFG-a, te će tu prednost imati oni koji su verziju igre već đuskali na kompjuteru.

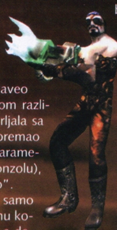
Pored toga što je ova igra, kako samo već prethodno insinuirali, visoko kvalitetna konverzija sa PC-a na konzolu, njena preosetljiva analogija onemogućava vam da iskusite maksimalni potencijal i dinamiku kojom ova igra raspolaže. Komande su obimne, pa će vam trebati više vremena da se naviknete na njih, a još će vam biti teže da se uigrate ako ste neprosvetljeni konzolaš, te nikada niste igrali Quake... ako tako neko postoji.

Neće vam mnogo olakšati ni to što možete da podešavate nivo težine. Dok se totalno ne uhodate, ne možete ni da maštate o nekom ozbiljnijem igranju. Do tog momenta će vam se skoro sve svoditi na čekanje u jednom hodniku i besomučno "strafeovanje", dok od pomenute jurnjave i adrenalina neće biti ni pomena.

I šta da vam kažem za kraj? Da li je ova igra ispunila moja očekivanja? Definitivno nije, ali se nadam osvitu nekih boljih vremena, kada će konzole moći verno da prikazuju šta se to tačno odvija u "mreži" pri okršaju dvojice iskusnih igrača, koji su tu da se "riljaju" do smrti.

Kvalitet grafike i zvuka su na najvišem nivou, atmosfera je jeziva i mračna, ali to su već zaštitni znaci Quake. Jedino igrivost, ta PROKLETA igrivost, koja mi život oduze i dušu tavnu pojede...

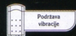
U međuvremenu, dok ne opljačkam redakciju i ne pribavim si jedan DreamCast, moraću da odem do mog omiljenog net kafea i "oprljim" još koju partiju.





1 - 4 igrača





Ime: Quake III Arena
Izdavač: Sega
Sistem: NTSC
Žanr: Avantura



zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
5.0	4.5	3.0	4.5

87%



pakom
COMPUTERS
design: Silicon Art



Gradimir Joksimović

COMMAND & CONQUER RED ALERT 2

Ljubitelji originalnog Red Alerta (dodatak za kultni Command Conquer koji je oborio sve rekorde prodaje) pamte ovu igru ne samo po kvalitetnoj izradi, već i po neobičnoj priči koja koristi koncept alternativne prošlosti. Podsećanja radi, Ajnštajn je izmislio vremensku mašinu kako bi se vratio u prošlost i sprečio Hitlera da postane krvnik čovečanstva. I dok se genijalni naučnik razračunavao s nemačkim molerom, gužvu su iskoristili Staljin i Crvena armija, uspostivivši diktatorsku upravu nad ostatkom slobodnog sveta (otuda termin "Crvena opasnost").

Konstrukcija Red Alerta 2 biće sasvim prepoznatljiva svakom ko se u poslednjih nekoliko godine sreo s nekom RTS igrom. Novi Red Alert ostao je dosledan koncepciji koju je postavio Command & Conquer pre toliko godina. Drugim rečima, igrači moraju da prekopavaju zemlju u potrazi za zlatom, osnovnim resursom igre, zatim da to zlato prevoze do jedinica za obradu, u isto vreme gradeći i šireći svoju bazu i razvijajući nova, savremenija oružja i moćniju armiju. Način na koji se to radi u mnogome zavisi od strane za koju se budete odlučili, jer svaka ima svoje specifičnosti, prednosti i mane (recimo, savezničke snage muči spora produkcija jedinica, ali zato imaju veoma brze sakupljače resursa, dok je kod Sovjeta situacija upravo obrnuta).



Velika pažnja posvećena je strukturi misija, koje sada zahtevaju primenu više taktičkih kombinacija nego ranije. Negde će akcenat biti na razvoju defanzivnih snaga koje brane neki vitalan objekat, dok se već u sledećoj misiji mora više napadački razmišljati. Većina misija pak zahteva balansiranje između ofanzivnih i defanzivnih jedinica. U nekim zadacima dobićete preformiran set jedinica i zadatak koji treba obaviti, dok ćete druge započinjati od nule, tj. s jedva dve osnovne strukture koje najpre treba razviti do određenog nivoa (i strategija i taktika igraju podjedanako važnu ulogu).

Jedna od bitnih karakteristika svih Westwoodovih strategija je raznovrsnost i specifična struktura jedinica. Red Alert 2 u tom smislu ne predstavlja izuzetak. Uzmemo li za primer Saveznike, videćemo da su njihove jedinice konstruisane u skladu s filozofijom "prefinjenost ispred sirove snage". Recimo, primenom Ajnštajnove tehnologije za put kroz vreme, oni mogu da proizvode Chrono legionare, vojnike koji koriste vremenske gepove da bi se prebacili s jedne lokacije na drugu - umesto da pešače, oni to čine trenutno, kao da se teleportuju. Sovjeti koriste sasvim drugačiji pristup, jer kod njih snaga predstavlja udarnu iglu. S obzirom da ne koriste sofisticiranu tehnologiju, proizvodnja njihovih jedinica je brža, jeftinija i masovnija. Jedinice poput V3 raketnog bacača ili Kirov aviona mogu da nanesu nepopravljivu štetu protivničkim jedinicama. Neke jedinice prenete su iz prvog Red Alerta, recimo dinamitar Crazy Ivan i Yuri. Takva raznovrsnost jedinica podiže igrivost na veoma visok nivo, čime se u potpunosti nadoknađuje nedostatak novih rešenja u izradi. Kombinacije su neverovatne: ako igrate kao Saveznici, možete poslati špijuna da protivniku isključi dovod energije, a potom uposlite jedinicu Chrono legionara koji će prebrisati njegovu ranjivu infrastrukturu. Sovjeti imaju još neobičniju taktiku: Crazy Ivan će napakovati životinje eksplozivom, dok će Yuri uputiti "eskplozivno" krdo, pravo u savezničku bazu, gde ni ne pomišljaju da divljač može predstavljati opasnost. Tereni na kojima se vode bitke su znatno raznovrsniji i obiluju





Mihailo (Sm)ešić kaže:

A sada spektakl! Red ALert 2 se najzad pojavio - i oduvao konkurenciju! Jeste da je grafika 2D bitmap, jeste da su FMV-ovi očajni i da je Westwood (opet) mrzelo da animacije naprave, već su platili Kurti i Murti po banku da im odglume likove u animacijama (bože, kako mrzim snimane digitalizovane sekvence u igrama)... igra je ipak ludilo! Malko je više orijentisana na posebnost svake misije, nego na standardnu RTS varijantu (napravi bazu i zgromi protivnika) - ali ima i toga, ne brinite! I zapadnjaci su najzad shvatili da u igri treba da bude i nekih elemenata koji su tu samo zbog veće zabave - tako da u RA2 imamo rojeve različitih jedinica, skrivene fore i načine na koje jedinice zajedno bolje ferceraju! A tek dirižabli koji bombarduju Kip Slobode... Šta više reći?

Minimalna konfiguracija: PII 266, 64 MB RAM
Optimalna konfiguracija: PII 500, 96 MB RAM
Multiplayer: Internet, Lan



2 DISKA

Ime: C&C: Red Alert 2
Izdavač: Electronic Arts
Sistem: Windows
Žanr: Real Tme Strategija

PC CD-ROM

pozadinskim objektima (recimo, u Americi ćete viđati drvene kuće, solitere i restorane brze hrane). Ti objekti nemaju samo kozmetički efekat, već se mogu koristiti kao taktički element (zaklon, skladište ili nešto treće). Novina su i tehničke zgrade, recimo bolnice u koje šaljete ranjenike da se oporave, servisi za popravku vozila, naftne bušotine kao izvor prihoda i aerodromi s kojih povremeno možete slati desantne jedinice. Uvedeno je i iskustvo, tako da jedinice tokom borbe napreduju kroz tri nivoa iskustva, pri čemu veterani imaju najveću upotrebnu vrednost, tj. veću brzinu kretanja, brže pucanje, mogućnost samolečenja, jednom rečju veću ofanzivnu snagu.



U on-line režimu, možete igrati potiv korisnika sa svih meridijana naše planete, i to preko kvalitetnog servisa Westwood Online. Postoji čak osam multiplayer varijanti, počev od standardnih deathmatch okršaja, do manje konvencionalnih opcija, kao što je Unholy Alliance, gde svaki igrač može da razvija i savezničku i sovjetsku tehnologiju. U opciji Megawealth zabranjeni su kopači zlata, pa u tom slučaju jedini izvor prihoda predstavlja eksploatisanje nafte. Postoje i kooperativni režimi u kojima tim igrača napreduje kroz pet misija, boreći se protiv jedinica kojima upravlja računar. U okviru World Domination Tour igre, korisnici biraju neku evropsku državu koju će voditi na strani Saveznika ili Crvenih i vode borbu za osvajanje što više teritorija. Tehničke karakteristike igre su na zadovoljavajućem nivou. Grafika je potpuno u skladu s ukupnom atmosferom igre i Westwood nije dozvolio sebi da nešto lošijim dizajnom pokvari utisak. U odnosu na ranija C&C izdanja, svi elementi su višestruko poboljšani, a jedinice su nekoliko puta veće nego u Tiberian Sunu i urađene su neverovatno detaljno. Doduše, za potpuno uživanje u prikazu morate se igrati najmanje u rezoluciji 1024x768, kada svi detalji postaju sasvim raspoznatljivi. Animacija je, jednom rečju, fenomenalna. Svako oružje je karakteristično animirano, bez obzira ne veličinu i snagu, eksplozije su upečatljive, a tu su i vremenske neprilike i fantasično predstavljene nuklearne eksplozije. Red Alert 2 je u svakom pogledu praznik za oči.



Što se zvučnih efekata tiče, novi Red Alert ne pati od repetitivnosti, boljke koju RTS igre nikako da prebole. Zvuci su raznovrsni, bogati, na momente i duhoviti (posebno komentari jedinica). O kvalitetu muzike dovoljno govori činjenica da je radio Westwoodov muzički guru, Frank Klepacki (posebno će uživati ljubutelji hard rok i tehno melodija).

Red Alert 2 je igra koja je u potpunosti uspela da klasičan koncept jednog od najpopularnijih RTS serijala uspešno upotpuni novim idejnim rešenjima. To je jedinstvena igra uz koju ćete za jedan dan zaboraviti većinu RTS igara koje ste ikad igrali, pravi biser žanra i još jedan važan poen za Westwood Studios.

*Zahvaljujemo se **CD klubu Extreme Plato** **(Tel. 011/185 671)** na ustupljenim diskovima.*







Galeb

Links 2001

Iako se golf na našim prostorima ne upražnjava u dovoljnoj meri, popularnost ovog sporta nije sporna. Možda iznenađujuće zvuči nezvanični podatak da među sportskim simulacijama za računare, u Jugoslaviji golf zauzima visoko četvrto mesto, odmah iza fudbala, košarke i hokeja na ledu. Bilo kako bilo, simulacije ovog sporta razvijaju se zavidnom dinamikom, a kompanija koja važi za jednu od najozbiljnijih proizvođača na ovom polju je Microsoft, sa svojim serijalom Links.



Izdanje za narednu godinu napredovalo je u svakom pogledu. Grafika je osvežena, ubačeni su novi tereni i animacije, kao i bogat program za kreiranje sopstvenih terena. U novi nastavak implementiran je napredniji engine, koji je obezbedio detaljniji grafički prikaz, ali i podbacio po pitanju funkcionalnosti. Slikovito rečeno, Links 2001 je vrlo "fotogenična igra" (što se vidi i iz priloženih slika), ali kada se čitava stvar pokrene, utisak se menja. Pozadinska grafika (oblaci i drveće u prvom planu, na primer) potpuno je statična i čini da igra izgleda kao interaktivni kolaž (stanje se ne popravlja ni kada se uključi opcija za animiranu pozadinu). Stoga, ako spadate u red igrača koji od sportske simulacije očekuju dinamiku i "poeziju pokreta", okrenite glavu i potražite je na drugom mestu. Možda će se dogodine neko setiti da malo oživi terene i upotpuni utisak. A možda i ne...

Animacije pokreta igrača su pravi primer moći motion captured tehnologije (snimanje pokreta živih igrača i njihovo prebacivanje na računar). Ipak, i one su donekle nedorađene, s obzirom da se u toku izvođenja udarca primećuju nagla usporenja, koja se teško mogu nazvati realističnim. Zvuk, na žalost, nije podlegao prepravkama, herojski se opirao promenama.... i ostao je podjednako nestimulativan, da ne kažemo dosadan, kao u prethodnom nastavku.



Među novim opcijama nalazi se internacionalna turneja koja uključuje šest novih lokacija atraktivnog dizajna. Od velikih imena (ako vam išta znače), u igri se pojavljuju Arnie Palmer, Sergio Garcia i Annika Sorenstam. Tigera Woodsa nema ni od korova, što ne čudi, s obzirom da je čovek platio da se napravi igra koja će nositi njegovo ime. Postoji i detaljna opcija za kreiranje sopstvenog igrača, s mogućnošću importovanja fotografije igrača, koja će se pojavljivati u svim menijima. Svom igraču možete podešavati sve parametre, počev od ruke koju koristi, preko dizajna štapova do garderobe.

Mehanika igre je besprekorna, a fizički model kontrole loptice je dodatno poboljšan. Igrači naviknuti na ranije Linksove modele neće imati nikakvih poteškoća da se snađu u novom okruženju, a i manje iskusni će se brzo uklopiti. Bitna novina u režimu za više igrača je mogućnost simultanog izvođenja udaraca, tako da više ne morate čekati čitavu večnost dok svi protivnici izvedu svoje udarce. Možda je najznačajniji dodatak Course Designer, moćan, a za upotrebu relativno jednostavan program za dizajniranje terena. Za izradu jednostavnih terena, utrošićete minimum vremena, dok ćete za one sa velikim brojem detalja morati da odvojite i čitav dan. Svoje proizvode možete odmah testirati u igri, a potom ih poslati preko Interneta. Na Microsoftovom serveru odvojen je poseban odeljak za razmenu terena iz "domaće radinosti", što će sigurno podstaknuti talentovane igrače da se oprobaju u dizajnerskom poslu.



Links 2001 se može nazvati opravdanim nastavkom, koji upotpunjuje renomirani serijal i omogućava slobodno kreiranje atraktivnih terena. Ko zna, neko možda jednog dana ponudi i neki dinar za to...

*Zahvaljujemo se **CD klubu EXIT** **(Tel. 011/627-827)** na ustupljenim diskovima.*



PC CD-ROM

Ime: Links 2001
Izdavač: Microsoft
Sistem: Windows
Žanr: Simulacija Golfa

Minimalna konfiguracija: PII 266, 48 MB RAM
Optimalna konfiguracija: PII 400, 96 MB RAM
Multiplayer: Internet, Lan

MIDTOWN MADNESS 2



Galeb



Softverski gigant iz Redmonda se tokom poslednje dve godine nametnuo igračkom tržištu kao jedan od najplodnijih izdavača igara vrhunskog kvaliteta, posebno u žanru strategija i trkačkih simulacija. Ljubiteljima vožnje, Microsoft je poznat po svom Madness serijalu off-road simulacija, gde su najveći uspeh postigli fenomenalni Motocross Madness i Midtown Madness. Nastavci obe igre pojavili su se tokom ove godine i doneli brojna unapređenja, nadmašivši slavu svojih prethodnika.

Što se MM 2 tiče, akcija je s ulica Čikaga preseljena u sokake San Franciska - kalifornijske metropole koja je kao stvorena za uzbudljivu vožnju - i Londona, britanske prestonice čije uske uličice i pokretni mostovi mogu biti neiscrpan izvor uzbuđenja svake vrste. MM2 je zadržao sve osobine koje su prethodniku donele svetsku slavu: mogućnost slobodne vožnje po svakom kutku grada, prečice i skrivene prolaze, bogat izbor automobila i neponovljiv osećaja jurnjave s policijom. Ovoga puta izbor automobila je znatno bogatiji. Pored starih poznanika (nova Buba, Mustang, Chevi i dr.) tu su Mini Morris, britanski dvospratni autobus (ura!), londonski taksi, vatrogasni kamion itd. Fizički model je manje-više isti, s tim da su teksture bogatije, a pozadinski elementi brojniji (to je doprinelo i drastičanom porastu hardverske zahtevnosti). Od novih režima vredi istaći Crash Course, varijantu igre u kojoj gradite karijeru kao londonski taksista ili vozač-kaskader u San Francisku, pa ako vam je to iduvek bio san - šta da vam kažem, sad će se makar virtuelno ostvariti.



Elementi po kojima se MM2 razlikuje od originala su veća tolerantnost oštećenja vozila, teže upravljanje putem tastature (učinite sebi uslugu i nabavite pristojan džojstik ili force-feedback volan) i duže učitavanje nivoa (koje će vas sigurno koštati živaca). Sve u svemu, bilo je tu prostora za još neka unapređenja. Ovako, čitava igra više izgleda kao dodatni disk sa novim stazama i automobilima. Da ne zaboravimo: MM2 nakon kompletne instalacije možete igrati sa hard diska, bez CD-a u drajvu.



*Zahvaljujemo se **CD klubu EXIT** **(Tel. 011/627-827)** na ustupljenim diskovima.*



Ime: **Midtown Madness 2**
Izdavač: **Microsoft**
Sistem: **Windows**
Žanr: **Simulacija vožnje**

PC CD-ROM



Gradimir Joksimović

Escape From Monkey Island

Ime: Escape From Monkey Island
Izdavač: Lucas Arts
Sistem: Windows
Žanr: Avantura

PC CD-ROM

2 DISKA

Minimalna konfiguracija: P 200, 32 MB RAM, 4 MB 3D kartica
Optimalna konfiguracija: PII 233, 64 MB RAM, 16 MB AGP 3D kartica

Željno iščekivani četvrti nastavak jednog od najuspešnijih avanturističkih serijala na PC računarima pojavio se i na našem tržištu, doduše sa izvesnim zakašnjenjem. LucasArts, kompanija koja se proslavila vrhunskim point & click avanturama, dokazala je da je žanr grafičkih avantura prerano proglašen mrtvim. Izgleda da je u pitanju bila samo klinička smrt iz koje je prva prenula nova epizoda sage o Majmunskom ostrvu, hrabrom Guybrushu i prelepoj Elaine. Kuriozitet predstavlja



činjenica da se ova igra pojavila upravo u vreme kada se završava deset godina od kako je objavljen prvi Monkey Island.

Uspeh prethodnih nastavaka Monkey Island avantura zavisio je uglavnom od količine i kvaliteta humora, s obzirom da se u izvođenju ništa značajnije nije menjalo. Nakon sjajnog uspeha prvog dela usledio je krajnje razočaravajući nastavak, dok je trećim delom postignut možda najveći uspeh, i to opet zahvaljujući dobrim dijalozima i ponekoj atraktivnoj animaciji. Ljudi su kupovali igru ne samo da bi se uhvatili u koštac sa zamršenim zagonetkama, već i da bi uživali u komičnim situacijama i bizarnim dijalozima koji su nešto najsmešnije što u igrama možete naći.(U kompjuteerskim igrama, mislim.) U četvrtom delu, međutim, došlo je do korenitih promena u izvođenju i uvođenju novog enginea, kojim je zamenjen stari 2D SCUMM model, a miš kao kontrolni uređaj sasvim potisnut.

No, za početak ćemo se nakratko osvrnuti na zbivanja u ranijim epizodama. Glavni junak je Guybrush Threepwood, ambiciozni moreplovac koji se igrom slučaja obreo na zanosnom tropskom ostrvu. Sa željom da postane uspešan trgovac, on se neočekivano zaljubljuje u Elaine Marley i dolazi u ozbiljan konflikt s gusarom po imenu LeChuk. Tokom godine Guybrush se suočava s brojnim nevoljama: borio se s lovcima na ucene, vudu kletvama i razuzdanim piratima. U četvrtom delu, on se konačno venčava lepom Elaine, ali istovremeno upada u najveću nevolju do sada: Elaine je proglašena mrtvom, pirati su ponovo navalili k'o glad na godinu, a u gradu se pojavio zli australijanac (kakav bi mogao da bude jedan australijanac), koji planira da preuzme Elainin posao.

Kao što je pomenuto, Monkey Island IV je prva avantura ovog ciklusa koja koristi 3D modeliranje na dvodimenzionalnoj, crtanoj pozadini. Iako su mnogi strahovali da će novo izvođenje poremetiti izvorni koncept, pre svega stripski crtež i komičnu konstrukciju likova, rezultati su veoma dobri. Likovi po prvi put ne izgledaju kao gomila bezličnih zombija (setite se samo slične igre The Devil Inside), kvalitetno su nacrtani, a još bolje obučeni i animirani. Glavni lik se kreće po prerenderovanim scenama, posmatrajući predmete koje na neki način može da iskoristi (kada Guybrush ugleda predmet koji se može upotrebiti, pojaviće se opcije u dnu ekrana). Neke predmete on može iskoristiti na više načina. Recimo, kad naiđe na prozor, Guybrush može da proviri kroz njega, da ga otvori, odnosno zatvori, ili uzme i pridoda u inventar (omiljena opcija). Jednostavno, zar ne?

Mogućnost slobodnog kretanja po svakom kutku scene nije u potpunosti urodila plodom. Programeri, očigledno nenaviknuti na 3D ambijent, propustili su da pažljivije pozicioniraju aktivne elemente pozadine, zbog čega ćete često dolaziti u situaciju da se pomerate piksel po piksel, kako bi se pravilno pozicionirali ispred objekta, i otvorili opcije za manipulisanje. No, to se ipak može okarakterisati kao manji propust koji ne kvari ozbiljnije užitak tokom igranja. Daleko važnije je to što igra kombinuje atraktivnu grafiku, obilje humora i širok asortiman zagonetki, koje variraju od sasvim jednostavnih (koje će vam na početku pružiti lažan utisak jednostavnosti igre), do demonski komplikova-



nih u kojima će se pošteno oznojiti i najveći poznavaoci žanra. No, i najteži problemi ni najmanje ne odskaču od scenarija i potpuno se uklapaju u, doduše krajnje neobičan duh priče (za razliku od zagonetki u Gabriel Knightu III koje kao da su spuštene s Marsa). U ovoj igri, sa svakim korakom tonete sve dublje u bizarni svet programerske mašte, gde se na momente možete i izgubiti. Takav recept koristile su i druge avanture, koje su postigle astronomski uspeh na tržištu, recimo Sam and Max Hit the Road. U težim situacijama od pomoći mogu biti Guybrushove otkačene replike koje će vam, ako ste načinili pogrešan izbor to jasno staviti do znanja.





Ako uvrnuti likovi i nisu najbolje predstavljeni u 3D maniru, animacije i zvuk su, s druge strane, daleko kvalitetniji nego u prethodnim nastavcima. Kamera je dosta dobra, mada na momente ne pruža dovoljno dobar pregled okoline. Glasovi u igri su pravo malo remek delo i perfektno karikiraju likove, a to je zaštitni znak svih LucasArtsovih avantura. Muzička podloga je bezmalo identična kao u trećem nastavku. Povremeno ćete natrčati na poneki bag - gubitak opcija tokom priče s likovima, ređa zamrzavanja sistema, problematična interakcija s objektima. U toku animiranih sekvenci likovi će povremeno menjati brzinu kretanja na neprirodan način. Sve u svemu, iako ovi bagovi nisu ozbiljni, zaključak je da su programeri ipak malo požurili da igru što pre plasiraju na tržište i protraćili par nedelja, koliko bi bilo potrebno da se izvrši "finalna obrada".



U kratkim crtama, Escape From Monkey Island je izuzetan proizvod, koga krasi prelepa grafika, prijemčiv humor i interesantna priča. Ipak, treba imati na umu da se radi o ozbiljnoj avanturi koja bi neiskusnim igračima (kao i onima koji su zaboravili kako avanture izgledaju) mogla doneti dosta frustracija. Zato, oprez!





Zahvaljujemo se ***CD klubu Extreme Plato (Tel. 011/185 671)*** *na ustupljenim diskovima.*

Rune

Iznenađujuće mali broj kompjuterskih igara za tematiku ima Vikinge i nordijsku mitologiju uopšte. Častan izuzetak je igra Rune, u kojoj se nalazite u ulozi Ragnara, mladog vikinškog ratnika koji je upravo proizveden u punopravnog člana u klanu. Kao časnom ratniku, dužnost mu je da brani sveto Odinovo kamenje (Runestones), naročito zbog toga što se jedna takva stena nalazi u njegovom selu. Nevolju donosi grupa odmetnutih vikinga koji tumaraju zemljom i uništavaju sveto kamenje s namerom da oslobode Lokija, zlog boga podzemlja. Pogađate ko mora da stane na Odinov branik?

Igra je akciono-avanturističkog karaktera, koja po načinu igranja, najviše podseća na Drakan (s mnogo manje letenja i bolje rešenim kontrolnim sistemom). Oružje je razvrstano u tri kategorije (mačevi, koplja i sekire), a u svakoj od njih postoji pet tipova naoružanja različite težine. Pri tom, svaki komad naoružanja ima i specijalne funkcije koje se mogu koristiti u toku borbe, tako da i generalno slabija oružja mogu nekada uspešno da zamene glomaznije alatke.

Borbeni sistem je efektan i jednostavan. Upravljanje Ragnarom u toku borbe obavlja se kombinacijom tastature i miša - levim dugmetom miša izvodi se napad, a desno je namenjeno odbrani. Uvođenje odbrambenog režima, novina je u akcionim igrama ovog tipa i unosi taktičku komponentu. Ipak, defanzivne poteze nećete koristiti previše često, jer sporost prebacivanja iz defanzivnog u ofanzivan režim nije u skladu s dinamikom borbe, a obično i ne postoji realna potreba za odbranom. Raznovrsnost napada nije jača strana Rune-a, svako oružje je animirano u sličnom maniru, tako da bi akcija, da nije interesantnih protivnika, vremenom postala monotona.



Tokom igre seckaćete, pasirati i presovati tridesetak vrsta beštija (njih je, u osnovi, dvanaest različitih "modela" koji se razlikuju samo po šminci i taktici borbe). Na AI rutini se moglo još malo poraditi. Dešavaće se da se protivnici u trku zakucaju u obližnji zid ili da stoje mirno dok im vi tranžirate utrobu. Osim borbi, Rune ima i zagonetke. Neki problemi su lepo osmišljeni i relativno logični, dok će vas drugi isterati iz pameti dok ih ne "provalite". Veliki broj zagonetki zasniva se na skakutanju, pa ćete se na trenutke osećati kao da upravljate veselim zekom-skakutalom, a ne vikinškim ratnikom, rmpalijom s pedesetek kilograma oružja u naručju.

Najviše pohvala, s obzirom na iskustva koja smo imali s drugim akcionim igrama s izvođenjem iz trećeg lica, zaslužuje sjajno rešen problem kamere. Perspektiva je uvek najbolja moguća, preglednost je potpuna, a kada se Ragnar približi zidu, on postane providan i ne ometa razgledanje okoline (kao u Tomb Raider IV). Grafika je prelepa - pejsaži su kao iz snova. Dizajn nivoa je impresivan. Na početnim deonicama to se možda ne vidi odmah, ali kako igra bude odmicala primetićete izuzetno realističan raspored prirodnih elemenata na svakoj sceni. Zvučna podloga je nešto "tanja". Glasovi i krici čudovišta se sasvim uklapaju u atmosferu, dok je narator mogao da zvuči malo dramatičnije (pobogu, radi se o epskoj borbi sa zlim Lokijem i sudbini sveta).

Multiplayer opcije u Runeu su razočarenje za svakog ko je očekivao podršku kakvu imaju Unreal Tournament, Quake III ili Tribes. Postoje samo deathmatch varijante mrežnih sukoba, što nikako ne odgovara kontekstu savremenih online igara.



*Zahvaljujemo se **CD klubu EXIT** **(Tel. 011/627-827)** na ustupljenim diskovima.*

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
4.0	5.0	4.5	4.5



PC CD-ROM

Ime: **Rune**
Izdavač: **Gathering of Developers**
Sistem: **Windows**
Žanr: **Akcija**

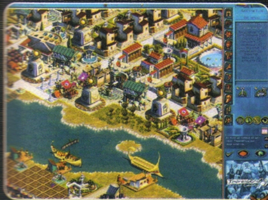
Minimalna konfiguracija: **PII 300, 64 MB RAM, 8 MB 3D kartica**
Optimalna konfiguracija: **PII 500, 128 MB RAM, 16 MB 3D kartica**
Multiplayer: **Internet, Lan**



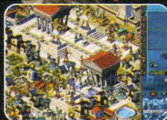
Gradimir Joksimović



Studio Impressions, ogranak renomirane kompanije Sierra specijalizovan za izradu upravljačkih simulacija, predstavio je krajem oktobra svoju do sada najbolju igru. Nastavak sjajnog Pharaoha zadržao je jednostavnost svog prethodnika i jasno definisane ciljeve, s tim da je obogaćen masom novih detalja koji će u mnogome unaprediti ovaj žanr. Pre svega, Interfejs je znatno unapređen u odnosu na onaj iz Pharaoha, misije su kraće i ima ih više, a zadaci su jasniji. Kreiranje stabilnog grada lakše je nego ikad, mada je i dalje potrebno uložiti dosta truda da bi se napravila savršena metropola.



Bogovi su uglavnom blagonakloni prema ljudima, premda ima i mitoloških zloća koji će se truditi da vam pomrse konce na svaki način. Osim efikasne infrastrukture, morate uspostaviti i uspešne trgovinske veze sa susedima, kao i delotvornu vojsku koja će braniti grad od napadača iz drugih polisa (gradova-država). Naravno, ne treba zaboraviti ni bogomolje, tj. hramove koje posvećujete božanstvima s Olimpa kako bi vas štitili svojim moćima (svako od dvanaest božanstava vam pospešuje određeni segment - Dionis podstiče produkciju vina, Had poboljšava rudnike, Ares pomaže u ratničkim pohodima).



Već tokom prvog kontakta sa Zeusom oduševiće vas savršeno organizovan interfejs s mnoštvom dobro raspoređenih i preglednih ikonica čije značenje je mnogo lakše protumačiti od "hijeroglifa" iz Pharaoha. Smanjen je broj administrativnih servisa u korist specijalnih građevina kao što su antička pozorišta, parkovi i živopisna stambena naselja. Kontrolisanje baznih funkcija grada je daleko lakše nego ranije, pa se u relativno kratkom roku može oformiti stabilno naselje koje harmonično funkcioniše.

Možda se najznačajnija unapređenja igre odnose na poboljšanu strukturu kampanja i uvođenje tematskih misija. Postoji nekoliko kampanja, pri čemu je svaka podeljena na više kraćih misija. Igranje kampanja, u kojima su misije logički povezane i direktno se nastavljaju jedna na drugu, pruža daleko bolji kontinuitet igranja nego u slučaju kada se igraju pojedinačne misije (po principu "izgradi, pa ostavi"). Više gradova čine koloniju, u kojoj se pojavljuju nove strukture, dok primarni grad i dalje ostaje aktivan. Tematske misije obuhvataju tri opcije u okviru kojih igrač ima za cilj samo da podigne grad i vodi računa o njegovom razvoju, i to iz tačno određenog aspekta. Recimo, Economic misije imaju za cilj uspostavljanje fiskalne dominacije Grčkom, Militiary vojne, dok Open varijanta otvara sve resurse i pruža punu slobodu igranja i najrazličitijeg eksperimentisanja. Količina nasilja u Zeusu svedena je na najmanju moguću meru - bogovi će se boriti sa zverima, vojska će povremeno morati da brani zidine grada od osvajača, ali sve to se ne može ni izdaleka uporediti s krvavim bitkama i neumornim kopanjem resursa, što čini okosnicu RTS žanra.

Zeus ima nekoliko manjih problema. Prostor od 620 MB, koliko na disku zauzima puna instalacija, previše je za tako jednostavnu igru. Dalje, tokom igre se povremeno zapažaju čudna usporenja, koja nisu izazvana povećanim brojem objekata na ekranu (verovatno se radi o blagoj nedorađenosti enginea).

*Zahvaljujemo se **CD klubu Extreme Plato (Tel. 011/185 671)** na ustupljenim diskovima.*



Ime: **Zeus: Master of Olympus**
Izdavač: **Sierra Studios**
Sistem: **Windows**
Žanr: **Upravljačka simulacija**

PC CD-ROM



DOBITNICI NAGRADNE IGRE

bonus i NT SOFT

1. Mišković Ivica, Mol, Maršala Tita 73
2. Jović Danko, Jurija Gagarina 77/75, Beograd
3. Nikola Čorbolоković, Ilije Dimitraškovića 14, 19210 Bor
4. Tanasić Miloš, Slavka Brkića 25, 11509 Skela
5. Panić Miloš, Predraga Boškovića, 3/5, Pirot
6. Filip Marinković, ul. Žarka Ostojina 41
7. Vladimir Bogojević, Ivana Antunovića 112, Subotica
8. Teodor Matić, Ljutie Bogdana 2/6, Beograd
9. Miloš Marinković , Ljubičevo 66
10. Eleonora Šalgo, 24413 Palić, Hajdukovo 12

Zahvaljujemo se svim učesnicima u nagradnoj igri!

Za sve informacije u vezi nagrada obratite se NT Soft-u, na telefon: 011/322 40 40



SOUTH PARK



Pažnja: Smejaćete se do besvesti - dok traje ovaj šašavo smešan film! Podeljen na 26 scena, od kojih ćemo nabrojati samo neke: "Mountain town", Asses of fire / "Uncle fucka", "Wendy`s song", Fragile little minds i tako dalje, South Park je verovatno jedan od najkomičnijih filmova poslednjih godina. Tako ga i doživljavaju mnogi komentatori, npr: Lisa Schwarzbaum iz Entertainment Weekly-ja kaže: "South Park pretenduje da bude najsmešniji film leta". Zatim, Joe Morgenstern iz Wall Street Journal-a: "Kada je film počeo, nisam mogao da verujem svojim ušima. Bio sam šokiran. Smejao sam se do besvesti sve do kraja". Ne samo da je najuspešnija komedija, već i film sa najboljom muzikom poslednjih godina.

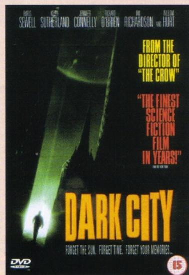
Stan, Kyle, Kenny i Cartman, junaci cele priče, postaju poslednja nada Amerike u odbrani od Armagedona, pošto su njihovi roditelji objavili rat Kanadi.

Sve zvuči vrlo interesantno i neobično, jedino ostaje da pogledate film i sami prosudite koliko je najsmešniji i najmuzikalniji.

DARK CITY

Zaboravite Sunce. Zaboravite vreme. Zaboravite svoja sećanja...

John Murdoch (Rufus Sewell) se našao sam u nepoznatom hotelu, da bi pronašao dokaze za seriju ubistava. Njegovo pamćenje je izbrisano, čak i njegova prelepa žena Emma (Jennifer Connelž) postaje stranac za njega. Tako počinje zaplet misterija iz njegove prošlosti i to ga odvodi u mračni podzemni svet gde postaje žrtva tamošnje policije i grupe "bića senki" poznate kao "Strangers" (Stranci), gde ga jedino može spasiti Doctor Schreber (Keifer Sutherland).



Vreme trajanja: 97 minuta

Titl: engleski

DEEP BLUE SEA

Veća. Pametnija, Brža. Promoćurnija.

Istraživanja u podvodnoj laboratoriji Aquantica su generalno obuhvatila mozak ajkula, ali u toku istraživanja desio se neočekivani preokret. Ajkule su postajale pametnije, inteligentnije, što je moglo značiti nevolju za naučnike, a ručak za ajkule (jer su postale agresivnije).

Možete plivati, ali se nemate gde sakriti kad nastupi triopska oluja, a Aquantica kojom upravljaju Samuel L. Jackson, Safran Burrows, Thomas Jane, LL Cool J i ostatak posade - tone. Upustite se u stravičnu i neizvesnu bitku protiv veštački nastale ubilačke mašine.



Ovo je film koji će vam zadržati pažnju za sve vreme trajanja i neće vam davati trenutak odmora i pustiti vas dok i vi ne probate. Zato, ZARONITE!

STIGMATA

Stigmata se pojavljuje već vekovima u telima duboko religioznih ljudi.

Frankie Page (Patricia Arquette) uopšte ne veruje u Boga. Sve promene koje počinje da oseća i da pati zbog njih, prouzrokuje Stigmata - živi duh žrtvovanog Hrista. Njeno čudno krvarenje privlači pažnju vrhunskog vatikanskog izaslanika, Father Kierman (Byrne Gabriell). Međutim, kada Cardinal Houseman (Pryce Jonathan) otkriva da Frenki u stvari nosi specijalnu i opasnu poruku koja bi mogla da uništi crkvu, on izjavljuje da ona i sila koja je vodi moraju biti zauvek uništeni. Kiernan rizikuje svoju veru i svoj život da bi spasao nju i poruku koja će izmeniti sudbinu i čovečanstvo.



Zahvaljujemo se CD-DVD klubu **EXIT** na ustupljenim diskovima 011/627-827

dvd izdanja



Sima & Slavica

DRACULA RESURRECTION

E, nije VAMPIRES COUNTDOWN nego je DRACULA RESURRECTION! Ono prošli put je bio lapsus calami, a Boga mi i igra gluvih telefona. Obećavamo da više nećemo da najavljujemo pogrešna rešenja. Možda. Ponekad. Ma nema veze, uživajte. Ovo je odlično.

jonathan

UVOD:

Imali ste prilike da pogledate film, a sama završnica je ujedno i uvod u igru. Godina 1897, klanac Borgo...

Drakuline sluge vuku drveni sanduk u kome se nalazi besmrtni grof, a naš junak Džonatan sa svojim slugom Kvinsijem ih čeka u zasedi. Napadaju ih, a Džonatan ubija Drakulu i odmah nakon izlaska Sunca, Drakula se pretvara u dim i nestaje. Tog trenutka, Mini nestaju tragovi vampirskih ujeda sa vrata.

Sedam godina kasnije, Džonatan na stolu nalazi Mininu burmu i oproštajno pismo u kome piše da se ona ne oseća dobro, da odlazi zauvek i da je ne traži. Jasno mu je da su u pitanju čini iz Londona i kreće za Rumuniju u potragu za svojom verenicom. Put ga vodi i kroz Beograd, a krajnja stanica je Transilvanija i krčma "Zlatna kruna".

Pogled je iz prvog lica, sa mogućnošću rotacije pogleda za 360 stepeni. Sve funkcije se izvršavaju pomoću kurzora. U početku će vam se učiniti da se stalno vrtite u mestu.

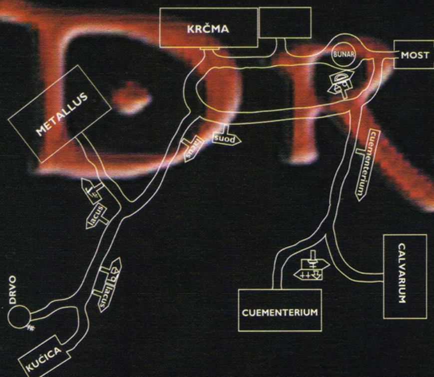
Radi lakše orijentacije i pronalaženja potrebnih lokacija, kao malu pomoć prilažemo





evo rešenja!





vam mapu, koju nećete naći u svom inventaru, a ipak će vam biti od velike koristi. Ulaskom u krčmu videćete Drakuline sluge, ženu za šankom i starca za stolom.





Vratite se do starca i popričajte sa njim o Drakulinom zamku, a zatim i sa vlasnicom krčme. Pored nje je i ormar za koji vam treba ključ, ali koji još uvek nemate. Levo je put za podrum. Krenite ka njemu i u malom hodniku videćete rešetke pri dnu zida i vrata desno, koja vas odvode u podrum. U podrumu se nalazi velika bačva i ormar. Do bačve za sada ne možete da doprete, ali zato iz ormara morate uzeti durbin. Vratite se nazad u krčmu i popnite se stepenica-



ma na sprat, a zatim nastavite dugačkim hodnikom, sve do vrata koja vas odvode u spavaću sobu. Na desnoj strani se nalaze još jedna vrata koja su zaključana, a u levom uglu mali ormarić koji morate da



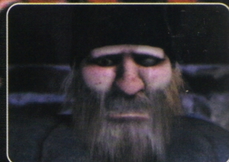
pomerite. Popnite se na njega i pronađite belu bravu i otvor za terasu. Da bi izašli na terasu morate da upotrebite belu bravu, koja se nalazi u vašem inventaru. Na terasi je stari luster koji je vezan kanapom i postolje na koje postavljate durbin.



Kada to uradite, pogledajte kroz durbin i zapazićete još jednog Drakulinog slugu



pored mosta. Izađite iz krčme i idite levim putem pored krčme. Videćete terasu na kojoj se nalazi otvor. Trenutno i tu ne možete ništa da uradite, pa zato produžite prema bunaru. I on je zaključan. Dalji put vas vodi do mosta. Kada vas čuvar otera, krenite do raskrsnice koja



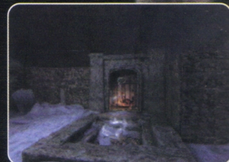
vas dovodi do lokacije "Cementerium". Krenite napred i stižete do nove raskrsni-



ce. Skrenite levo i stižete do lokacije "Calvarium". Pretražite prostor oko velike krstače i naći ćete praćku. Vratite se



do mesta skretanja i krenite desnim putem. To je nova lokacija "Cuementarium". Naći ćete motiku, pa sada krenite ka grobu iz koga izlazi plavkast dim i počnite



da kopate. Na zemlji ćete naći simbol zmaja, koji će vam trebati sve do kraja igre. Njime se uglavnom otvaraju mehaničke brave. Pošto ste to uradili idite do krčme i sa stracem i vlasnicom krčme porazgovarajte o pronađenim predmetima. Nakon završenog razgovora, izađite napolje, prođite kroz kapiju i pratite puto-

kaz "Lacus" (staza na desnoj strani). Tako nastavite sve do nove raskrsnice, gde vas desna staza vodi do lokacije "Metallus". To je u stvari rudnik u koji ne možete da uđete, pa krenite napred do kućice na jezeru. Ispred kućice stoji drugi Drakulin sluga koji vam takođe ne dozvoljava da



prođete do doka i tera vas. Vratite se natrag do raskrsnice i ovoga puta krenite desnom stazom. Videćete ogromno stablo na kome je smeštena osmatračnica na koju se penjete uz pomoć merdevina. Iz



inventara upotrebite praćku i na taj način ćete privući stražarevu pažnju. On se pomerio i oslobodio prolaz pa se zato uputite tamo. Pronađite drvenu palicu (naslonjena je na kućicu) i njome udarite slugu po glavi, i on će da padne u jezero.



Videćete i kofu i iz nje uzmite frulu. Vrata su zaključana, ali na doku je bure u koje je zaboden nož. Pokupite ga i vratite se u



krčmu da bi porazgovarali o pronađenim predmetima sa starcem i vlasnicom krčme. Veoma je važno da vam starac odsvira melodiju na fruli, pa se tek onda popnite na sprat. Kada stignete u spavaću sobu popnite se na ormarić i upotrebite belu bravu da bi izašli na terasu. Pogledajte kroz durbin i videćete slugu koji je i dalje kod mosta. Odsvirajte melodiju koja će da privuče njegovu pažnju i on će da dotrči ispod terase. Vreme je da iskoristite nož i njime presečete uže za koje je vezan luster. Luster pada slugi na glavu i ostavlja ga u nesvesti. Vratite se u sobu i tada će da



se pojavi vlasnica krčme, koja dolazi iz pravca onih vrata koja su sve do sada bila zaključana. Ona je uspaničena i kaže da će uskoro ponoć i da će da zaključa ulazna vrata krčme. Preostaje vam jedino da krenete kroz vrata odakle je ona došla i skočite dole kroz otvor.

U snegu leži onesvešćeni sluga, pa iskoristite priliku da uzmete dva ključa iz njegovog džepa. Put do zamka preko mosta je



slobodan, ali kada budete hteli da pređete, most će da se sruši. Vratite se do bunara i otključajte rešetke. Spustite



se dole i videćete podzemne prostorije. Popnite se stepenicama i naći ćete fenjer koji morate da zakačite na jednu kuku na nižem nivou. Pošto je prostorija osvetljena u jednom uglu, videćete uže sa kukom. Ponesite ga i vratite se do mesta gde je ležao onesvešćeni sluga, koji više nije tamo. Uže sa kukom vam služi da bi se ponovo vratili u krčmu preko terase. Obavite još jedan razgovor sa vlasnicom krčme i tada će ona da vam da ključ kojim se otvara ormar pored nje. U fioci se nalazi knjiga i upaljač. Porazgovarajte sa starcem o podzemnom prolazu. U međuvremenu sluga se osvestio i preprečio je put prema lokaciji Lakus. Preostaje vam samo da krenete prema podrumu. U hodniku se nalazi prozor sa rešetkama i sveća koju treba da upalite. Siđite u podrum gde je sada prostorija osvetljena i uputite se prema velikoj bačvi. Ključem koji je bio na knjizi otvorite poklopac, a po-



BARINA



tom u mehaničku bravu ubacite simbol zmaja. Otvoriće se tajni prolaz koji vas odvodi u podzemni pasaž o kome vam je govorio starac. To je u stvari neki stari



rudnik koji je odavno napušten. Dođite do izlaznih vrata i u mehaničku bravu koja se nalazi na desnom zidu ponovo upotrebite simbol zmaja. Stigli ste do lokacije Metallus i tako zaobišli stražara. Skrenite desno prema lokaciji Lacus i dođite do kućice na jezeru. Drugim ključem koji ste uzeli od stražara, otključajte vrata i uđite u novu prostoriju. Primetićete buriće i pronađite polugu (nalazi se zaglavljena u burićima). Povucite je i tada će sva burad



da se preture i oslobodiće vam ulaz u lift. Uđite u lift, pokrenite ga i odgledajte demo kako Drakulin sluga seče uže i kako se lift ruši. Dobro pretražite prostoriju i kada pronađete lanac kojim su povezani



stubovi upotrebite polugu. Tada će da se ispreturaju stubovi, a vi potražite parče daske uz pomoć koje ćete da pređete preko provalije. Stepenicama ste stigli u novu prostoriju. Dođite do gomile kamenja i još jednom upotrebite polugu da bi se ona srušila. Videćete skelet sa koga treba da uzmete ruku, a iza metalnih rešetki fitilj koji morate da upalite. Skeletovom rukom dohvatite motku, pa se vratite do stepenica. Levo od stepenica je prolaz kojim stižete do drvenog mostića. Preko njega ne možete da pređete zato što su daske polomljene, ali sa desne strane se nalazi lanac. Motku koju ste našli prebacite preko lanca i preko provalije do rešetkastih vrata. Ta vrata, kao ni druga na nižem nivou ne mogu da se otvore, pa zato idite do sredine, gde se nalaze kameni blokovi. Levo od blokova je drvena platforma, a desno sto sa stolicama. Dođite do stola i prođite kroz mračni prolaz (levo od stola), da bi se spustili u još niži nivo rudnika. Prostorija u kojoj se nalaze tri tunela, dva vagoneta i bure na kome se nalazi fenjer. Dođite do bureta, uđite u desni tunel i aktivirajte ručicu koja se nalazi na vagonetu. Vagonet će da vas preveze do dr-



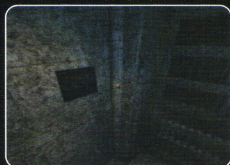
vene platforme. Na zidu iznad glave potražite metalnu kuku u obliku slova S, i ponovo se vagonetom vratite natrag. Pored vagoneta koji je ispao iz šina nalazi se skretnica u koju treba da ubacite kuku u obliku slova S, a zatim rukom promenite položaj skretnice. Uđite u srednji tunel i vagonetom se još jednom odvezite do drvene platforme. Pređite sa druge strane vagoneta, aktivirajte ručicu i odvezite se u



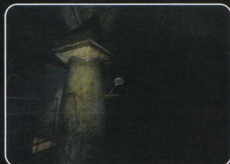
treći tunel. Uslediće predivna animacija posle koje stižete na novu lokaciju.
Krenite tunelom napred i otvorite vrata sa leve strane. Siđite stepenicama i videćete mehanizam sa zupčanicima, koji se aktivira zmajevim simbolom. Vratite se u hodnik i pored levog drvenog stuba naći ćete stari rudarski fenjer, koji treba da upalite, a zatim ga i uzmete.
Krenite napred prema velikoj rupi u koju je upao vagonet i kada budete stigli do nje napašće vas slepi miševi. Vratite se do samog početka rupe i na samoj ivici sa leve strane pronađite mesto gde morate da bacite stari fenjer. Doći će do eksplozije i



izgoreće svi slepi miševi, tako da sada možete da pređete na drugu stranu. Sa druge strane se nalaze dva prolaza. Uđite u desni i popnite se stepenicama, a zatim povucite ručicu na podu. Na monitoru će biti ispisano PLEASE INSERT DISC 2, pa zato ubacite drugi disk koji počinje predivnom animacijom.
Konačno ste stigli u Drakulin dvorac, tačnije u dvorište u kome se nalaze dvoja vrata. Do jednih se stiže stepenicama, ali ona se otvaraju samo sa unutrašnje strane i zato krenite do drugih, koja su već otvorena. Videćete dvoje stepenica, jedne koje vode na sprat i druge koje vode u podrum. Uputite se na dole i rešetkasta vrata otvorite zmajevim simbolom. Tre-



nutno u svom inventaru imate samo zmajev simbol i upaljač. U podrumu se nalazi stara lampa koju morate da upalite. Tada



će da se pojavi stara žena sa kojom treba da popričate. Pre nego napustite podrum još jednom popričajte s njom, ali ovoga



puta o Mini. Ako to ne uradite, stara žena neće da krene za vama! Krenite na sprat i kada stignete do metalnih vrata okrenite se nazad i videćete da je ona tu. Obratite joj se i ona će da otvori vrata. Došli ste u ogroman hol u kojem se nalazi jedan prolaz, stepenice koje vode na sprat i gomila srušenog betona. Idite u prolaz i iz drvenih vrata izvadite ključ (otvara vrata



zamka sa unutrašnje strane). Kod gomile srušenog betona koji se odvalio sa terase i presekao put, trenutno ne možete ništa da uradite, pa se zato popnite stepenicama i uđite na drvena vrata. Produžite uskim hodnikom koji vas dovodi u spavaću sobu. U sobi se nalazi stočić sa kuglom, uzmite je sa stola. Iz sanduka uzmi-



te sliku, a zatim i knjigu u kojoj ćete naći dijamant u obliku oka. Pored vrata kroz koja ste došli nalaze se još jedna i vode vas na viši nivo (hodnik sa knjigama).





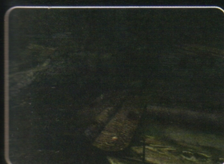
Skrenite desno i uđite u sobu sa velikim mehanizmom. Pokrenite ga i videćete da vam je sada omogućen prelazak preko srušene terase. Vratite se u hodnik sa knjigama i krenite prema drugim vratima, pa se stepenicama uputi u novu prostoriju. To je radna soba i u njoj se nalaze police sa knjigama, radni sto i veliki globus na sredini sobe. Dođite do velikih merdevina koje se nalaze sa desne strane u od-



nosu na vrata kroz koja ste došli i pogledajte gore. Potražite mesto da bi pomerili merdevine u levu stranu. Tada će da se preturi knjiga iza koje se nalazi optički mehanizam. Probajte da ga aktivirate i videćete da se ništa ne dešava, pa zato siđite i produžite do kraja zida. Okrenite se na desnu stranu prema merdevinama i pronađite mesto (označeno lupom) u koje treba da ubacite dijamant u obliku oka. Kada to uradite poklopite ga tankim sočivom (ispod dijamanta), pa se zatim popnite merdevinama do optičkog mehanizma i ponovo ga aktivirajte. Tek sada ćete videti svetlosni zrak koji se spaja sa oltarom (nalazi se pored globusa) i otvara ga. Na oltaru se nalazi porodično stablo, a ispod njega fioka u kojoj ćete naći



malu sliku, zlatni medaljon, ključ i okrugli amblem sa krstom. Pređite kroz druga vrata i došli ste na drugi kraj terase. Pošto sada možete da pređete preko nje, prvo siđite u veliki hol i dođite do mesta gde je gomila sa betonom. Podignite metalni štit i uzmite metalnu šaku, a zatim se



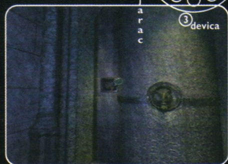
vratite na terasu do mesta gde je ona bila srušena. Skrenite u prolaz i produžite hodnikom koji vas vodi do izlaznih vrata. Otključajte vrata, prođite kroz dvorište i uđite u prolaz koji vas vodi u podrum. Razgovarajte sa starom ženom o kugli, medaljonu i o okruglom amblemu sa krstom, a na kraju i o Mini (da bi vam otvorila vrata).

Popnite se stepenicama na viši nivo i kad dođete do metalnih vrata potražite pomoć stare žene, posle čega će ona da vam otvori vrata. Put vas vodi u spavaću sobu. Na levom zidu od ulaznih vrata pronađite mesto na kome treba da zakačite sliku (slika iz sanduka). Idite do stola na sredini sobe i kristalnu kuglu vratite na svoje mesto. U kugli ćete videti karte sa horoskopskim znacima. Uporedite ih sa kartama koje se nalaze u fioci. U pitanju su tri horoskopska znaka i to Lav, Jarac i Devica. Dođite do kamina i tim istim redosledom aktivirajte prekidače. Otvoriće se



tajna vrata u istoj prostoriji. Produžite napred i u levom uglu

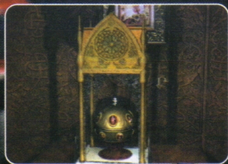
2 jarac
3 devica
1 lav



tajne prostorije videćete mehaničku bravu, koja se aktivira simbolom zmaja. Pomeriće se statua zmaja i ispod njegovih nogu naći ćete mač. Uzmite mač, vratite se do mehaničke brave i u nju sada ubacite mač, a zatim ga pokrenite rukom. Otvoriće se čeljusti stvorenja na velikom



stubu. Ubacite metalnu šaku u njegove čeljusti i povucite metalnu alku. Stub će da se okrene i pojaviće se postolje u koje treba da ubacite sliku. Pojaviće se metalna kugla na kojoj se nalaze



dve slike. Ispod leve se nalazi ključaonica. Upotrebite ključ i otvorite kuglu. U njoj ćete naći plavi dijamant i ključ za sat. Vratite se u sobu kod starog sata, otvorite staklo i ubacite ključ u bravu. Sat će da proradi, a na porodičnom stablu će da se okrene jedna slika. Na njeno mesto postavite zlatni medaljon. Desiće se vidne promene na globusu, pa ga osmotrite. Morate da ukucate potrebne koordinate za geografsku dužinu i širinu, a njih možete naći kod radnog stola. Na stolu se nalazi geografska mapa i sa nje pomerite mali globus. Videćete drugu mapu na kojoj je nacrtan zmaj i osam polja na kojima su



ispisane plave i crvene brojke. Da bi rešili zagonetku postavite simbol zmaja na svako polje pojedinačno, a zatim na kontroleru pritisnite taster (START), pa se vratite u mapu. Videćete da se na mapi



nalaze osam simbola, ali i da samo jedan daje prave koordinate. To je prvi u drugom redu, zato što obe zmajeve ruke ob-





uhvataju tačke koordinata. Plava tačka je 40 stepeni, a crvena 25 stepeni. Vratite se do globusa i ukucajte koodinate, a potom ga aktivirajte. Globus će da se okrene i iz njega će da se pojavi statua malog zmaja. Vratite se do tajne prostorije koja se nalazi u spavaćoj sobi i iz mehaničke brave izvucite mač. Ponovo se vratite do globusa i u malu statuu gurnite mač i tada će da se pomere kazaljke na satu. Pronađite mesto na zmajevom desnom krilu i pritisnite ga rukom. Videćete kako će mač da se rasklopi i napravi ležište u koje treba da postavite plavi dijamant. Odgledajte animaciju posle koje vam se otvaraju još jedna tajna vrata u ovoj prostoriji. U hodniku sa leve strane se nalazi udubljenje u zidu, a sa desne ste-



penice koje vode na viši nivo. Popnite se u novu prostoriju i na stolu ćete naći pismo. Pročitajte ga i dođite do postolja na koje je postavljena knjiga iznad koje morate da ubacite okrugli amblem sa krstom. Postolje će da se okrene za 180 stepeni. Sa druge strane se nalazi šestougaona slika koju treba da uzmete. Posle toga otvorite vratanca iza kojih vas očekuje rešavanje slagalice. To je u stvari otvorena kutija iz dva dela. Na gornjem je krst koji ćete da uzmete kada pravilno rešite zagonetku. A ona se rešava tako što sa donjeg dela kutije morate da prebacite



sve četiri kugle u prazna ležišta gornjeg dela kutije. Redosled je:

Kuglu sa slovima - (SA AR) prebacite u gornji deo kutije, prvi red levo,

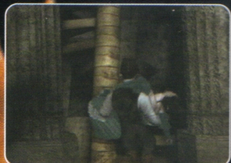
Kuglu sa slovima - (RA AS) prebacite u gornji deo kutije, drugi red desno,

Kuglu sa slovima - (OR PO) prebacite u gornji deo kutije, prvi red desno,

Kuglu sa slovima - (OP RO) prebacite u gornji deo kutije, drugi red levo.

...... i sve četiri kugle počeće da se rotiraju, a posle toga ćete moći da uzmete krst! Ostao je još jedan sto na kome se nalazi knjiga. Gurnite je rukom i uzmite bocu u kojoj se nalazi kiselina. U ovoj prostoriji ste završili sve, pa zato idite u hodnik da ubacite krst u udubljenje na zidu. Stepenice će da se pomere i napraviće prolaz koji vodi na niži nivo. Uđite u novu prostoriju i krenite levo da bi videli osvetljeno mesto sa rešetkama. Sipajte kiselinu na lanac i rešetka će da se otvori, a vi pokupite malu crvenu amajliju. E, sada sledi ono najlepše - animacija zbog koje je vredelo potrošiti 10 DM za diskove. Pošto su vam one preprečile put, potražite ručicu na desnom zidu i povucite je. Sunčeva svetlost će da prodre u sobu i one će da pobegnu, a vi potražite udubljenje u zidu i ubacite krst u njega. Ispod stepenica kojima ste sišli, otvara se novi prolaz i vodi vas do kružnih stepenica. Popnite se i videćete staru ženu. Ona vam uzima crve-





nu amajliju, a za uzvrat vam otkriva mesto na kome leži Mina. Prostorija je mračna i nepregledna i zato je najbolje da dođete do Mine i onda nastavite sledećim redosledom - skrenite levo, zatim desno, ponovo levo i doći ćete do zida u koji morate da postavite šestougaonu sliku. Aktivirajte je rukom i pojaviće se mehanizam u koji poslednji put koristite simbol zmaja. Sada je prostorija potpuno osvetljena i jedino vam preostaje da se vratite do Mine i uzmete je u naručje. Odgledajte završni demo koji je ujedno k r a j igre.



Pobednik DOBITNICI

Glavne nagrade

I kolo



Nintendo 64
Kragujevac, Miroslava Ristića 31, ime: Senad Ševo Ibrahim
GB color
36000 Kraljevo, ime: Markešević Stefan Živomir
Dual Shock PSX
Beograd, V.Petrovića 175, ime: Nemanja Sladić Živko
Torba PSX
N. Kneževac, 36. vojv. udarna divizija, ime: Goran Pakaški Aleksandar
Volan PSX
Kruševac, Rasadnik 2 P1 2/12, ime: Stojanović Vladimira Saša
Mini classic
Svrljig, Momčila Miloševica , ime: Mladen Ristić Velizar
Bor, Šistekova 8/2, ime: Adamović Milan Goran
Pančevo, Slavka Rodića 7 stan 3, Mićić Marko Dragan
Zaječar, Nikola Pašića 83a 3/8, ime: Zlatko Stojaković Dušan
Branka Krsmanovića 12, ime: Tihomir Krstić Dragan

III kolo



Sony PSX
Uzin, JNA 112, Danijel Neda Adam
Nintendo 64
Ruma, Glavna 83, Veljković Marko Sreten
Volan za Nintendo 64
Sombor, Sremskog Fronta 12, Miloš Buha Miroslav
Torba za PSX
Beograd, Jovanke Radaković 142, Jovan Božić Milojko
Dual Shock PSX
Zrenjanin, Stanoja Glavaša 7, Ćurić Borisalav Đorđe
Mini classic
Beograd, Crnotravska 13b, Katarina Jovanović Aleksandar
Beograd, Milunke Savić 18, Pešić Stefan Mile
Družetići (Kamenica kod Čačka), Gajević Dejan Mileta
Šabac, Sela Jeftića 20, Dragićević Mirko Milomir
Nova Pazova, Višegradska 2, Vladimir Vićentijević Miomir

II kolo



Sony P.layStation 2
Šabac, Milosava Vukovića 4, ime Todorović Aleksandar 015-321-525
Volan PS
Srbobran, Dravska 11, ime Đorđević Stevan (Milosav)
Torba PS
Novi Beograd, Jurija Gagarina 75-17, Mašić (Kujundžić) Predrag, Nebojša
Dual Shock PSX
Beograd, Nikole Marakovića 7-28, Nikola Čikojević (Milovan)
Mini classic
Mali Jasenovac, selo Šipikovo, Stiven Kostadinović (Dragiša)
Zrenjanin, Zorana Nigetina 1, Košatila Paspalj
Kruševac, Milošević Novica, (Dragan)
Lekino Brdo, Tihvevska, Filipović Aleksandar (Svetislav)
Subotica, Aleja Maršala Tita 4-6 I ulaz, Milisavljević Miroljub (Laci)

IV kolo



Nintendo 64
Malešević Dragan Stevan, Bosudska 11, Flašica kod Šida, 022-731-259
Volan
Dobrin Darko Dušan, Kralja Petra I Karađorđevića, N. Kneževac, 0230-82-563
Torba
Đoković Budimir Đorđe, Njegoševa 75, Aranđelovac, 034-713-250
Dual Shock PSX
Igor Sadanovski Aleksandar, Jevrema Grujića 12, Beograd, 011-668-013
Mini Classic
David Simonović Ljubiša, Bulevar JNA 174-104, Beograd, 011-669-992
1. Milan Nikolić Goran, Hristos Minevski 3-1, Dimitrovgrad
2. Lukić Danijel Miodrag, selo Crnovča, Rašenac 12315
3. Radovan Aleksić, Svetozara Markovića 66, Vrbas
4. Nikola Đorđa Kostića, 030-33862



PSX CD-ovi

I kolo

Diskovi:
1. Saša Torlaković, Dušan, Gornji Milanovac
2. Jonić Zlatan, Srboljub, Smederevska Palanka
3. Mićić Marko, Pančevo
4. Marko Ninić, Beograd
5. Ilić Mileva, Aleksandar, Zaječar
6. Ilić Željko Dragan, Skobalj kod Smedereva
7. Igor Janošević Jovan, Zrenjanin
8. Aleksandar Denji, Novi Sad
9. Željko Perić Milovan, Beograd
10. Dragan Nikolić Ljubiša, Bor
11. Žan Gadilj Ante, Lazarevac
12. Stankovic Arsena Suzana, Beograd
13. Marko Milovanović Sekula, Požarevac
14. Jovanović Spaso Aleksandra, Gornji Milanovac
15. Marija Banjac Radislav, Bački Jarak
16. Bilić Vladimir Vladislav, Bajina Bašta
17. Ivan Petrović Života, Čačak
18. Marko Ilić Vladislav, Kruševac
19. Anita Kovač Andraš, Banatski Dvor
20. Marjan Veljković Vlastimir, Niš
21. Popov Dragoslav Vojislav, Kikinda
22. Marija Lazarević Mirko, Kragujevac
23. Brstina Srđan Boško, Zrenjanin
24. Kopanja Bojan Zoran, Stara Pazova
25. Miloš Radojčić Boban, Zemun
26. Nikola Ćadžil Siniša, Beograd
27. Zoran Kulundžić Mamir, Bajina bašta
28. Andrija Daničić Dragoslav, Gornji Milanovac
29. Mirković Oliver Miroljub, Boljevac
30. Nebojša Grčić Vlajko, Stara Pazova
31. Nebojša Nikodijević Slaviša, Sedlare
32. Sekula Kristijan Andraš, Kula
33. Miloš Stojadinović Milosav,Ljig
34. Mićić Marina Dragan, Pančevo
35. Jovica Krickovic Đuro, Niš
36. Đorđe Đurović Prvoslav, Čačak
37. Stojanović Zorana Dejan, Niš
38. Šušilović Jovan Jovana, Beograd
39. Danijel Šipoš Šandor, Novi Sad
40. Zvonko Blančak Vladimir, Surdulica
41. Arsić Dragiše Zdravka, Beograd
42. Milan Jankosić Miodrag, Zaječar
43. Novica Milinković Miodrag, Pančevo
44. Ivan Radosavljević Pavle, Suvi Do
45. Tasić Branimir Mile, Zrenjanin
46. Petar Mladenović Ljubiša, selo Rakovac
47. Adam Marinković Dušan, Topola
48. Miloš Komljenović Petra, Beograd
49. Stefan Prebilović Rajko, Kruševac
50. Murat Ugljanin Nazif, Novi Pazar

II kolo

Diskovi:
1. Tanić Bojan, Ljubiša, Sokobanja
2. Filipović Milan, Milorad, Natalince
3. Đorđević Aleksandar, Miloš, Mataruška banja
4. Kundaković Eldar, Esad, Novi Pazar
5. Ilić Miloš, Milan, Beograd
6. Lekić Aleksandar, Miloš, Loznica
7. Nenad Bajić, Ivan, Zrenjanin
8. Goran Kovačević, Milan, Beograd
9. Stojanović Ljubiša, Slobodan, Bor
10. Nemanja Batić, Milan, Beograd
11. Jelena Čejović, Zoran, Ranovac
12. Nikola Stevanović, Beograd
13. Kuburić Adrijana, Petar, Beograd
14. Marko Dragićević, Dragan, Boleč
15. Slavić Tijana, Jovica, Beograd
16. Petrović Rade, Mirjana, Novi Sad
17. Dušan Lazarević, Milivoje, Beograd
18. Aranđelović Dimitrije, Dejan, Beograd
19. Dušica Terzić, Ljiljana, Beograd
20. Marko Blaževski, Ognjen, Beograd
21. Šapić Nedeljkovic Dragana, Umka
22. Mitrović Marko, Slobodan, Šabac
23. Jović Danijel, Jovan, Stari Bečej
24. Tumarić Srđan, Slobodan, Sremska Mitrovica
25. Dejan Jović, Dragan, Subotica
26. Miljan Carević, Branko, Niš
27. Perčinov Zoran, Ljubiša, Bela Crkva
28. Ivanović Draško, Živorad, Žabalj
29. Jovanović Stefan, Dragiša, Bajina Bašta
30. Kristina Vukadinović, Branislav, Zemun
31. Bakić Hasid, Novi Pazar
32. Novica Stefanović, Dragoslav, Soko banja
33. Zoran Purić, Aleksa, Ćuprija
34. Prvulović Nikola, Slavoljub, Knjaževac
35. Marko Senić, Milorad, Bajina Bašta
36. Marko Jakovljević, Zoran, Kragujevac
37. Marko Virijević, Andrija, Zemun
38. Dušan Orlović, Sretko, Smederevska Palanka
39. Stamenković Marko, Nebojša, Leskovac
40. Nataša Ivanović, Dragan, Surdulica
41. Slobodan Milinković, Zoran, Mačvanski Prnjavor
42. Milan Nikolić, Goran, Dimitrovgrad
43. Urošević Miroslav, Dragan, Suvi Do
44. Simonović David, Ljubiša, Beograd
45. Aleksandar Đorđević, Goran, Beograd
46. Voinović Nenad, Rade, Beograd
47. Darko Kovačević, Mihajlo, Užička Požega
48. Marina Mićić, Dragan, Pančevo
49. Jugoslav Munćan, Radiša, Kruščica
50. Marina Mićić, Dragan, Panćevo

III kolo

Diskovi:
1. Gojković Branislav Zoran, Kruševac
2. Jušković Boško Radoslav, Raška
3. Karatlić Vladan Vidan, Bajina Bašta
4. Bjelić Zvezdan Radenko, Čačak
5. Đorđević Filip Darko, Beograd
6. Senišanin Haris Senko, Novi Pazar
7. Perzić Dušica Dragan, Beograd
8. Pažinović Nikola Nebojša, Beograd
9. Pavlović Srđan Dobrinko, Užice
10. Mišić Miloš Dragan, Kaluđerica
11. Ašić Rajko Slobodan, Donji Krčin - Karanovac
12. Vasić Nikola Dragan, Boljevac
13. Petković Aleksandar Vlastimir, Lebane
14. Dejić Milan Zoran, Zemun
15. Đukić Radoljub Radovan, Kruševac
16. Ognjatović Milan Tomislav, Gornji Milanovac
17. Livaja Goran Zdravko, Beograd
18. Kovačević Slavko Marko, Bač
19. Zupac Dragana Živojin, Vrnjačka Banja
20. Milenković MIlan Zoran, Niš
21. Cakić Mirko Miroslav, Kraljevo
22. Sakić Bojan Miroslav, Bela Crkva
23. Žugič Vuk Slobodan, Batajnica
24. Milenković Ivana Lukir, Kruševac
25. Žutić Nemanja Žika, Selo Buljetin
26. Delibašić Nikola Radomir, Niš
27. Stanković Arsena Suzana, Draginac
28. Stanković Zorica Stanislav, Smedervska Palanka
29. Stojiljković Srđan Branislav, Čačak
30. Đorđević Bojan Milijan, Valjevo
31. Zdravković Pularavac Predrag, Aleksinac
32. Baralić Vladimir Tihomir, Mladenovac
33. Brajović Petar Veso, Čačak
34. Kučonski Nenad Živojin, Ćuprija
35. Mirosavljević Zoran Milanče, Rušanj
36. Mađenović Petar Ljubiša, Vujanovac
37. Mijutić Miša Časlav, Negotin
38. Vasović Milan Mišo, Čačak
39. Belić Boris Ljubiša, Majdanpek
40. Tomić Željko Zoran, Čačak
41. Bursać Mirko Milan, Zemun
42. Emenović Seka Silvija, Soko Banja
43. Milenković Aleksandar Radomir, Umča
44. Petrović Boris Vojislav, Vršac
45. Pešterac Dragan Milan, Bela Voda
46. Purić Zoran Aleksa, Beograd
47. Srećković Miloš Slavoljub, Kragujevac
48. Urošević Ljubomir Ivko, Šabac
49. Vasić Ivan Stanoje, Petrovac na Mlavi
50. Paradina Nemanja Goran, Jajinci

IV kolo

Diskovi:
1. Milica Jović Dragan, Beograd
2. Balandan Adam, Uzin
3. Ana Jovančan Dragan, Novi Beograd
4. Dragan Petričević Mićan, Vrnjačka Banja
5. Gojković Branislav Goran, selo Vučak, Kruševac
6. Vasić Lazar Slobodan, Futog
7. Stošić Dejan Ljubomir, Crepoje oko Pančeva
8. Miloš Milenović Dragan, Kneževac
9. Lazar Rajić Stevan, Sombor
10. Milica Marjanović Mlađa, Maglić
11. Dušan Mićić Predrag, selo Žitorađe, Vladičin Han
12. Brković Mirko Budimir, Gornji Milanovac
13. Bekrić Bojan Milisav, Čitluk, Kruševac
14. Nemanja Đakov Milivoje, Novi Kneževac
15. Milošević Miloš Nebojša, Pančevo
16. Nenad Jovanović Aleksandar, Beograd
17. Marković Nenad Slobodan, Apatin
18. Andrijan Lelop Albin, Valjevo
19. Milan Iletić Miroljub, Obrenovac
20. Aleksandar Stojković Slavoljub, Beograd
21. Vukov Stevica Mika, Kanje
22. Aleksandar Živković Dragan, Kumodraž
23. Todorović Slavoljub Zoran, Karanovac
24. Ilija Đapić Nebojša, Ruma
25. Jovan Krstić Slobodan, Pančevo
26. Nenad Jovanović Aleksandar, Beograd
27. Draga Mitrović Nebojša, Zemun
28. Simonović David Ljubiša, Beograd
29. Đoković Bojan Budimir, Aranđelovac
30. Todorović Nikola Slaviša, Niš
31. Miloš Lončar Milorad, Zemun
32. Saša Perezić Vladimir, Sombor
33. Nenad Simić Živko, Novi Beograd
34. Jevremović Miodrag Mile, Bor
35. Miloš Koturić Radoljub, Kragujevac
36. David Simonović Ljubiša, Beograd
37. Nenad Pejčić Slobodan, Pirot
38. Urošević Ljubomir Ivko, Šabac
39. Stevan Vasiljević Đorđe, Beograd
40. Milinović Vladimir Njegovan, selo Virovac, Valjevo
41. Jankoc Jonel David, Zrenjanin
42. Snežana Savkić Milutin, Loznica
43. Nenad Jovanović Aleksandar, Beograd
44. Tasić Jovica Petar, Vranje
45. Mladenović Nenad Milan, Beograd
46. Bojan Jorgić Rade, Pančevo
47. Bojan Jorgić Rade, Pančevo
48. Šefer Robert Zolman, Kikinda
49. Nikola Tošić Zoran, Beograd
50. Goran Gardaš Milivoje, Borča

TVOJA DNEVNA



Stalno gineš na istom mestu?
Zaglavio si se i ne znaš gde dalje?
Ne znaš kako da otkriješ skrivene nivoe?

Mi imamo pravi lek za sve tvoje muke. Dovoljno je da podigneš slušalicu i okreneš servis pobednik 041-20-20-20 i pronađeš trik za svoju igru. I ne samo to. Preslušaj najnovije igračke vesti, prikaze najboljih igara, glasaj za omiljenu igru, prijavi se za TV kviz ili pokupi neku od super vrednih nagrada.

Evo kako se koristi telefonski servis pobednik:

Pošto saslušate uvodnu reč, ući ćete u glavni meni. Pritiskom na taster zvezdicu * i odgovarajući taster, izabraćete željenu opciju. Ukoliko zovete sa telefona koji nema taster zvezdicu, izgovorite glasno broj opcije:

1 TRIKOVI I ŠIFRE

Svakoga dana saznajte nove trikove i šifre za vašu omiljenu konzolu ili PC kompjuter. Trikovi se menjaju dnevno, a nedeljom se emituje izbor najtraženijih šifara i trikova.

abc 2 NAGRADNA IGRA

Odgovorite na 5 prostih pitanja iz igrica sa da ili ne, i ukoliko odgovorite na sva pitanja tačno, ostavićete vaše podatke i postajete učesnik velike nagradne igre sa preko 500 super nagrada. Ukoliko pogrešite, automat vas pita da li želite da probate ponovo.

def 3 VESTI

Saznajte šta je najnovije u svetu konzola i kompjuterskih igrica. Svaki dan najaktuelnije novosti. Budite u toku i saznajte novosti pre svih.

* Ukoliko je vaš telefon već podešen na tonsko biranje, pritisnite samo redni broj opcije, bez prethodnog pritiskanja tastera .

ghi 4 GLASANJE

Vi birate najbolju igru meseca. Pošto saslušate predložene igre, pritisnite taster koji odgovara rednom broju igre, ili ga glasno izgovorite. Top listu sačinjenu od vaših glasova možete pronaći svaki mesec u časopisu BONUS.

jkl 5 IGRA NEDELJE

Igra koja bude dobila najviše vaših glasova pod opcijom 4, biće prikazana u okviru ove rubrike, njeno rešenje, kao i svi trikovi za ovu igru. Pošto obavite glasanje, automat će vas pitati za vaše podatke. Ukoliko ostavite vaše, automatski učestvujete u izboru kandidata za TV emisiju BONUS NIVO.

Sve vaše predloge, sugestije, igre za koje želite da objavimo šifre, šaljite na naš e-mail:

pobednik@eunet.yu

041-20

Osobe mlađe od 18 godina m

DOZA TRIKOVA

Na telefonskom servisu **pobednik** između ostalih možete naći i sledeće šifre i trikove:

PC CD-ROM

Age of Empires 2, Diablo 2, Dues X, Nascar Heat, Arcatera, Grand Prix 3, Sydney 2000, Animorph, Return of Incredible Machines, Bedrock Bowling, Search and Rescue 2, SIMS- Living Large ...



Spiderman, Tenchu2, Bust-a-groove2, Crisis beat, ECW Anarchy Rulz, Grind session, Spin jam, TOCA WTC, Teraccon, Countdown Vampires, Chrono Cross, Dino Crisis 2, In cold blood ...



International Track and Fields 2000, Mario Party 2, Donkey Kong 64, Polaris SnoCross, Army Men: Sarge's Heroes,Paper Mario, Excitebike 64, Banjo Kazooie, Duke Nukem 64, Goldeneye 007 ...



Dinosaurus, Tarzan, Pacman, Int. Superstar Soccer 2000, Turok 3 - Shadow Of Oblivion, Daikatana, Loney Tunes Collector Alert, Harvest Moon ...



Sun Francisco Rush 2049, Crazy Taxi, Sega Rally 2, Virtual Fighter 3tb, Sonic Adventure, Space Channel 5, 4 Wheel Thunder ...



Tekken Tag Tournament, Street Fighter 3, Ridge Racer V, FIFA Soccer World Championship, Kessen 2, X-fireDead or Alive ...

abc
2

NAGRADNA IGRA

Svi koji pozovu telefonski servis **pobednik**, odaberu opciju 2. i odgovore na 5 prostih pitanja vezanih za igre, postaju mogući dobitnici jedne od preko 500 vrednih nagrada između kojih i:









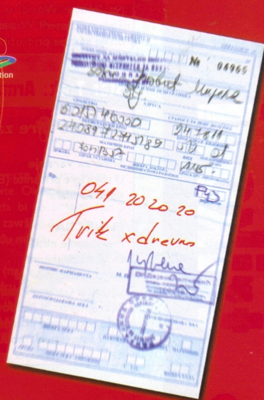












i još volani, seat masažeri, pištolji, džojstici, torbe, šolje,majice, PSX i PC diskovi, kertridži ...

20·20



STROGO POV.



CHRONO CROS



Beskonačno para, Mojo ...

Beskonačno para, Dragon's Glory, Viper nivo 7 Tech Skill
Nakon što se Serge ponovo rodi, posetite Termina (Home World) sa Viper-om. Pričajte sa šankericom, idite u sobu pozadi, ispitajte zastavu na zadnjem zidu. Viper će kratko da priča o zastavi i tada uzmite od njega nivo 7 Tech Skill, "FlagBearer" i Dragoon's Glory. Izađite i ponovo uđite u sobu. Ispitajte zadnji zid. Iako tu više nema zastave, Viper će reći isto što i malopre i uzeće ponovo "FlagBearer" i Dragoon's Glory. Ponovite ovo koliko god puta želite. Svaki Dragoon's Glory može se prodati za 4,000 gold-a. Podaci za Dragoons's Glory su Atk. +3, Hit% +3%, Mgc. +2. Takođe možete da ih zamenite za 1 Denadorite, 2 Scale, 2 Fur, i 2 Fang.

Da uvek dobijate na ruletu
Sledeći trik vam omogućava da uvek dobijate na ruletu u kazinu na Zelbess. Kada rulet počne da se vrti i kada je crveni pokazivač između zapadnih i južnih poena pauzirajte igru. Zatim neprekidno pritiskajte O i nastavite igru. Zaustaviće se na severu svaki put i udvostručiće vam uloženi novac.

Da dobijete Mojo-a
Na "Home World"-u , uzmite ajkulin zub od ribara. Tada u "Present World", pokažite zub strašilu (Mojo) i on će vam se pridružiti.

Star Trek: Armada



Odlične šifre za veliku pomoć

Šifre za varanje
U toku igre pritisnite {Enter}, a zatim otkucajte neku od sledećih šifara:

FUNKCIJA	CHEAT ŠIFRA
Preskakanje misije	kobayashimaru
Dodatni dilithium	showmethemoney
Povećava brodski AI	canofwhoopass
Ulazak u Gamma kvadrant	imouttastepwithreality
Brža produkcija brodova	youstopmecold
Brža produkcija posade	avoidance
Boot lista u m.pl. modu	screwyouguysimgoinghome
Chat lista u m.player modu	phonehome

Perfect Dark



E, nema više!

Psychosis gun (Jo u solo modu)
Završite Chicago: Stealth nivo za vreme kraće od 2:00 na Perfect Agent nivou težine.

Trentov Magnum (Jo u solo modu)
Završite Crash Site: Confrontation nivo za vreme kraaće od 2:50 na Agent nivou težine.

Daleki vid (Jo u solo modu)
Završite Deep Sea: Nullify Threat za vreme kraće od 7:27 na Perfect Agent nivou težine.

Klasična oružja (Jo u solo modu)
Osvojite sva zlata u streljani da otključate PP9I, CC13, KLO1313, KF7 Special, ZZT, DMC i RC-P45.

Alien (Drugari)
Završite Attack Ship: Covert Assault nivo za vreme kraće od 5:17 na Special Agent nivou težine.

Hit And Run (Drugari)
Završite Carrington Villa: Hostage One nivo za vreme kraće od 2:30 na Special Agent nivou težine.

Usijane glave (Drugari)
Završite Area 51: Infiltration nivo za vreme kraće od 5:00 na Special Agent nivou težine.

Pugilist (Drugari)
Završite Datadyne Research: Investigation nivo za vreme kraće od 6:30 na Perfect Dark nivou težine.

Alternativni naslovni ekran
Završite igru na bilo kom nivou težine.

Alternativna uvodna sekvence
Završite igru na "Agent" nivou težine.

Extra multi-player nivoi i oružja
Završite challenge u single player modu da otključate nove multi-player novoe i oružja.

Sakrijte svoj ekran (Multi-player mod)
Upotrebite sledeći trik da sakrijete svoj ekran i da predupredite zasede u multi-player modu. Držite R i pritisnite C-Down(2) da se spustite nisko. Kada ste nisko pri zemlji, držite R + C-Down da sakrijete svoj ekran. Probajte da se spustite još niže nakon toga. Isključite radar da doprinesete zabavi.



GEX 3: Deep Pocket Gecko



Misteriozni TV

Da bi dobili Mystery TV upotrebite:
Password 4BFBBBM329BBBBBBBB

Anarchy Rulez



Veliko stopalo? Debeli čovek? Svašta!

Heavyweight Belt Tour
Pobedite na Heavyweight Title na bilo kom nivou težina sa bilo kojim rvačem.

Mod sa velikim rukama
Pobedite u Heavyweight Belt Tournament-u na hard difficulty setting sa Super Crazy-om.

Mod sa velikim stopalima
Pobedite u Heavyweight Belt Tournament-u na hard difficulty setting sa "Little" Spike Dudley-om.

Mod Fat man
Pobedite u Heavyweight Belt Tournament-u na hard difficulty setting sa "Big" Sal E. Graziano-om.

Da menjate kostime
Na ekranu za izbor lika držite L1, L2, ili R2 dok birate rvača.

Random biranje lika
Na ekranu za biranje lika držite R1.

Bubble bobble



Šifre za 60 nivoa

Nivo	Šifra	20.	GFBC	40.	NCDK
1.	BBBB	21.	JCCG	41.	PLCD
2.	CBCB	22.	JBCH	42.	QMCD
3.	DBBD	23.	LJCC	43.	RDNC
4.	FFBB	24.	MCKC	44.	SCDP
5.	GGBB	25.	NCCL	45.	TQCD
6.	HBHB	26.	PMCC	46.	VRCD
7.	JBBJ	27.	QNCC	47.	WDSC
8.	KKBB	28.	RCPC	48.	XCDT
9.	LLBB	29.	SCCQ	49.	GBCF
10.	MBMB	30.	TRCC	50.	HFCC
11.	NBBN	31.	VSCC	51.	JCFD
12.	PPBB	32.	WCTC	52.	JBFF
13.	QQBB	33.	DBDB	53.	KGBF
14.	RBRB	34.	XBXB	54.	LHBF
15.	SBBS	Boss	FCBD	55.	MFJB
16.	TTBB	35.	GDBD	56.	NBFK
17.	CCBB	36.	JCDF	57.	PLBF
Boss	VVBB	37.	KGCD	58.	QMBF
18.	FCCC	38.	LHCD	59.	RFNB
19.	FDBC	39.	MDJC	60.	SBFP

F355 Challenge: Passione Rossa



Otključavanje staza

Full pause ekran
Pauzirajte igru i pritisnite X + Y.

Otključajte staze
Na ekranu "option" držite X + Y, i izaberite "Passwords" selekciju. Ukucajte jednu od narednih šifara da biste otključali odgovarajuću stazu. Pazite na veličinu slova.
Ukucajte "CinqueValvole" za Fiorano stazu.
Ukucajte "LiebeFrauMilch" za Nurburgring stazu.
Ukucajte "Stars&Stripes" za Laguna-Seca stazu.
Ukucajte "KualaLumpur" za Sepang stazu.
Ukucajte "DaysofThunder" za Atlanta stazu.

SPIDER-MAN



Za super junaka - super šifre

Selektujte "Special" opciju iz glavnog menija, zatim izaberite "Cheats" opciju. Ukucajte odgovarajuće reči za odgovarajuće varanje:

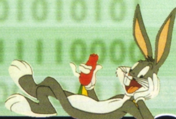
Biranje nivoa
Ukucajte "XCLSIOR".
Nepobedivost
Ukucajte "RUSTCRST".
Beskonačna mreža
Ukucajte "STRUDL" .
Svi stripovi
Ukucajte"ALLSIXCC".
Svi filmovi
Ukucajte "WATCH EM".
Svi likovi u view-eru
Ukucajte "CVIEW EM".
Storyboard viewer
Ukucajte "CGOSSETT".
"What If Contest?" mod
Ukucajte "GBHSRSPM".
Ben Reilly kostim
Ukucajte "BNREILLY".
Symbiote Spidey kostim
Ukucajte "BLKSPIDR".
Spidey 2099 kostim
Ukucajte "TWNTYNDN".
Kapetan Universe kostim
Ukucajter "S COSMIC".
Spidey Unlimited kostim
Ukucajte "PARALLEL".
Scarlet Spider kostim
Ukucajte "LETTER S".
Amazing Bagman kostim
Ukucajte "AMZBGMAN".
Peter Parker kostim
Ukucajte "MJS STUD".
Quick Change Spidey kostim
Ukucajte "ALMSTPKR".
J. James Jewett
Ukucajte "RULUR".
Potpuni health
Ukucajte "DCSTUR".
Glavati mod
Ukucajte "DULUX"
Debug mod
Ukucajte "LLADNEK".
Otključajte sve
Ukucajte "EEL_NATS".

Oklopljeni Spider-Man
Otključajte Kapetan Universe kostim. Idite u "costumes" i izaberite ga. tada pokupite Oklopljeni Spider-Man ikonu tokom igre da bi se pojavili kao oklopljeni i takvi ćete da završite do kraja igre i tokom filmića između misija.

Bezobrazne Šifre
Ukucajte bezobraznu reč (na engleskom) kao Šifru. Spider-Man će se pojaviti u jednom od njegovih kostima udariti šifru i pojaviće se druga reč.







TOCA World Touring Cars

Bugs Bunny's Crazy Castle 4



Šifre za nivoe

Napomena: "0" označava ispunjen crnim ovalima (jajolikima).

Nivo	Password	Nivo	Password
1-2	RHY O43	8-4	HJP 02Y
1-3	HDY 04?	8-5	70P 02Z
1-4	7DY 04Z	8-6	18P 02Y
1-5	KQM 04X	9-1	PSP J15
2-1	765 04X	9-2	H0F S17
2-2	?GP 04Z	9-3	72Y 814
2-3	TDP 04X	9-4	KSF S16
2-4	KNY S4V	9-5	RSF S15
2-5	TQC S34	9-6	K0P S25
3-1	1DF S35	10-1	RJ5 S11
3-2	9DF S33	10-2	1B3 S1?
3-3	?Q5 S34	10-3	TB3 S1Z
4-1	T45 S34	10-4	YLW 011
4-2	?XP 83Z	10-5	PLW 010
4-3	RD5 S3?	10-6	FBC 01V
4-4	F4Y 034	10-7	3BC 01S
4-5	34Y 032	10-8	W2M 01Z
5-1	WZY 034	11-1	P0M 01X
5-2	3GY 030	11-2	W53 006
5-3	WNP 03Z	11-3	MSM 01T
5-4	563 03T	11-4	F0C S04
5-5	FZM J24	11-5	MJC S04
6-1	5GM 03T	11-6	WSW 80Z
6-2	W6W S3V	11-7	38F S02
6-3	P6C S26	11-8	F2M 80Z
7-1	PGC S22	12-1	PL3 S00
7-2	FQM S24	12-2	CSP S05
7-3	M4P S27	12-3	5V3 S0?
7-4	WD5 S20	12-4	KQR 000
7-5	3DP S22	12-5	R6R J0T
7-6	H0F 02?	12-6	1DT 001
8-1	70Y 022	12-7	TD9 00X
8-2	?8Y 020	12-8	H4K J?7
8-3	7SY 020	13-1	R4K J?7

Bust-A-Move 4

Bonus fora za još nivoa

Dodatni savet:
Na ekranu sa naslovom pritisnite X, Left, Right, Left, X. Ako sve bude kako treba čuće se zvuk. Odaberite puzzle mode, zatim "Arcade" opciju da dobijete još nivoa.

Countdown Vampires

Drugačiji završetak igre

Poseban filmski završetak igre:
Dozvolite Geilsu da vas ubije.

TOCA World Touring Cars



Super fore i još kola

Extra power - Ukucajte "GRUNTSOME"
Nitro button - Ukucajte "GLYCERINE" i pritisnite L1 tokom igre
Invincible car - Ukucajte "MADCAB"
Chrome cars - Ukucajte "T2"
70's springs - Ukucajte "VANISHING"
Low gravity - Ukucajte "EUROPA"
Mirror mode - Ukucajte "WEFLIPPED"
Race backwards - Ukucajte "REARFEAR"
Blurred vision - Ukucajte "ETHANOL"
Double height - Ukucajte "TWINPEAKS"
Exploding track curbs - Ukucajte "KRAZYKERBS"

Skupite poene u championship modu i dobićete:
Audi TT - Skupite 15 poena
Ford mustang GT - Skupite 30 poena
Plymouth Prowler - Skupite 50 poena
Celica GT4 - Skupite 75 poena poena
Dodge Viper - Skupite 105 poena
Lotus 34CR - Skupite 140 poena
Mitsubishi GTO - Skupite 180 poena
AC Superblower - Skupite 225 poena
Subaru Impreza WRX - Skupite 275 poena
Mazda RX7 - Skupite 335 poena
AC Aceca - Skupite 400 poena
TVR Cerbera Speed 12 - Skupite 470 poena
Bently Hunaucieres - Skupite 545 poena

Dead or Alive 2

Drugačiji početak, skrivene scene ...

Originalni početak
Prateći sledeće korake otključaćete originalni početak za igru u kome se nalaze scene nage Kasumi. Stavite da imate 21 godinu u "game" opciji. Tada napravite rank u survival modu na bilo kojoj poziciji i ukucajte "REALDEMO" kao ime. Jednom kada završite igru sa novim rankingom možete da vratite godine koje hoćete.

3D preview lika
Uđite u vs. mod opcju i isključite "Quick Selector". Ovo će vam omogućiti da vidite borce u 3D-u

Tuča u nighttime Aerial Garden-u
Omogućite level select za versus mod. Tada na ekranu za biranje nivoa uključite Aerial Garden i pritisnite Y ili R.

Full pause screen
Pauzirajte igru i pritisnite R, ili Y + B, ili X + Y.

Skrivene scene
samo za one koji imaju PC kompjuter. Ubacite CD sa igrom u PC da biste našli nekoliko sličica devojčica iz igrice u bikinijima u "**Bonus**" direktorijumu.





TENCHU 2



Ninja trikovi

Odabiranje nivoa
Na ekranju za odabiranje nivoa držite Select + □ + ○ i pritisnite Desno(3), Gore, Levo, Dole, R2.

Obnavljanje energije
Pauzirajte igru, i tada držite □ i pritisnite Levo, Desno, Gore, Dole. **Primedba:** Perfektan skor se ne može dobiti sa ovim varanjem, pošto će vaš lik biti ocenjen niže u finalnom skoru čim ovo upotrebite.

Tatsumaru u editoru misija
Na ekranu na za biranje nivoa, držite □ +○ i pritisnite R1, R2, L2, L1, Gore, Dole, Levo, Desno, Select. Isto postižete i uspešnim zvršetkom igre sa Rikimaru-om i Ayame.

Sve Ninja stvari
Na ekranu sa biranje stvarčica pritisnite □(3x), ○, □, ○ (2x), Levo, Gore, Dole, Desno i R2 (2x).

Povećajte stvari za 1.
Na ekranu za odabiranje stvari držite R1 +□ i pritisnite Desno, Dole, Levo, Gore.

Više mesta u invertaru
Na ekranu za biranje stvari držite R1 + □ i pritisnite Desno, Dole, Levo, Gore.

Potpuna mapa:
Dok igrate drzžite Select da bi vam se pojavila mapa a zatim pritisnite ○ (5x)

Sve misije u misija editoru:
Uđite u Custom ekran za misije u misija editoru, zatim držite R2 + ○ i pritisnite Gore, Dole(2x), Desno, Levo(2x).

Game levels u editoru misija.
Uđite u ekran za podešavanje misija u editoru misija, zatim držite ○ i pritisnite Gore(2x), Dole(2x), Levo i Desno.

Office tileset u editoru misija
Udjite na ekran za editovanje misija u editoru misija, zatim uključite "New Mission" selekciju. Držite L2 i pritisnite ○, □, Levo, Desno, ○ i □. Ukoliko ste tačno ukucali čuće se zvuk.

Speed Punks



Kako da startujete brže

Brzi start:
Držite □ dok se ne pojavi zeleno svetlo a onda pritisnite X.

Sega GT



WSK staze

Uspešno završite Official trke i Event trke da biste dobili WSK staze.
WSK staze su:
Front Drive Car Cup
Rear Drive Car Cup
4 Wheel Drive Car Cup.

Need For Speed: V-Rally 2



Dobijanje dodatnog ubrzanja

Dodatno ubrzanje:
Kao ime igrača kucajte "LDN".

UFC



Udri ga štosom

Super borac
Ukucajte "Best" kao ime i "Buy" kao prezime u "career" modu da bi dobili 999 creation points-a za vašeg borca. Primedba: Pazite na veličinu slova

Menjajte sudije
Na vs. ekranu držite L + R da bi ste dobili Bruce Buffer-a kao sudiju. Na vs. ekranu u "career" modu, držite L + R + A + B + X + Y da bi ste dobili različite sudije

Bruce Buffer (najavljivač u ringu)
Pobedite "ufc" mode sa kreiranim borcem da bi ste otključali Bruce Buffer-a njegov borilački stil, glas, i nadimak u "career" mod-u.

Card Devojka
Pobedite "ufc" mod sa svih 22 boraca da bi ste otključali Card Girlpe,nbjen borilački stil, glas, i nadimak u "career" mod-u.

John McCarthey (sudija)
Pobedite u championship road modu sa kreiranim borcem da bi ste otključali "Big" John McCarthy-a njegov, borilački stil, glas, i nadimak u "career" mod-u.

Ulti-Man
Pobedite u championship road modu na hard difficulty setting za bilo kojim borcem da bi ste otključali Ulti-Man-a njegov borilački stil, glas, i nadimak u "career" mod-u.
kao i "Octagon" lokaciju.

Torba
Pobedite u championship road modu sa svih 22 boraca da bi ste otključali Ulti-Man-a, njegov borilački stil, i "torba lokaciju" u "career" mode.



SWORD OF THE BERSERK

Sword of Bersek

Nije vam dosta ludila?

Puck's mini-game:
Uspešno završite igru na easy difficulty setting.

Battle arena mod:
Uspešno završite igru na normal difficulty setting.

No limit mod:
Uspešno završite igru na hard difficulty setting.

Da dobijete lako nagrade na Hard modu:
Koristite sledeće trikove da bi dobili Hard mode nagrade. Postavite težinu na easy i nastavite do poslednje pozicije za snimanje (pre tuce sa Balzacovim prvim oblikom). Prekinite i snimite poziciju. Vratite težinu na Hard i nastavite igru. Iako ste većinu igre prešli na easy mode-u dobićete nagrade kao da ste celu igru prešli na Hard nivou. I dalje treba da završite poslednji nivo na Hard mode-u, ali neki teški delovi igre (kao što je tuča sa Zod-om) su osetno lakši. Ovo sve možete da ponovite i za Normal nivo težine. Potpuno pauziranje igre se postiže istovremenim pritiskom X i Y.

Grind Session

Otključavanje nivoa, tajni likovi, slike

Otključajte sve nivoe:
Pauzirajte igru a zatim pritisnite O, gore, dole, □, △.

Svi trikovi:
Pauzirajte igru a zatim pritisnite dole, levo, gore, desno, dole, levo, gore, desno.

Huntington nivo:
Da bi ste otključali nivo 8 (Huntington), idite do velike sive rampe sa plavom trakom na dnu koja je ispred zida. Siđite sa rampe i uradite vazdušni trik (npr. Christ Air). Ako pogodite zid izvodeći trik prizemljićete se savršeno i dobiti pun poen.

Igrajte kao Master Ao
Nabavite sve ključeve, slike, i novčiće iz oba krila kuće snova bilo kojim likom. Otključaćete Master Ao-a, najboljeg skater-a.

Kuća Dream
Kada jednom otključate Huntington, budite treći ili bolje plasiran na takmičenju i otključaćete kuću snova u kojima krila kuće otvarate pomoću high scores, i udarajući u određene objekte.

Tajni lik
Ako pobedite u slikanju u Hunington sa bilo kojim regularnim likom dobbićete specijalan lik.

Slike
Ako budete uspeli da dobijete max. poena sa slikanja videćete raznorazne slike.

Ridge Racer 64

Specijalni efekti

Motion blur efekat
Tokom replay-a, pritisnite C-Left da dodate ovaj efekat.

Obrnuti 360 Powerslide
Uključite drift mod. Počnite igru i dođite do oštre krivine. Pustite gas, okrenite se u suprotnom pravcu od krivine, i dajte gas dok se još okrećete. Ukoliko ste uradili pravilno, auto će se okrenuti oko sebe tokom powerslide-a. Kada ste se okrenuli, upravljajte autom kao u normalnom powerslide-u i poravnajte ga sa stazom. Ovaj trik vam omogućava da prođete kroz oštre krivine bez kočenja ili gubitka brzine.

Parasite Eve II

Oslobodite se parazita

Bounty i replay mod:
Uspešno završite igru da bi ste otključali bounty i replay mod-ove.

Scavenger (supportless) mod
Uspešno završite igru sa najmanje 69001 EXP da bi ste otključali scavenger mod.

Nightmare (deadly) mod
Uspešno završite scavenger mod da bi ste otključali nightmare mod.

GunBlade oružje
Uspešno završite igru sa "S" rangom. GunBlade oružje iz Final Fantasy 8 će vam biti dostupno ukoliko igrate replay mod za 10,000 BP. Pritisnite R1 da bi zamahnuli na neprijatelja i R2 da pucate. Ovo oružje koristi municiju za sačmaru.

Hyper Velocity oružje
Uspešno završite igru sa "A" rangom. Hyper Velocity oružje će vam biti dostupno u Replay modu za 20,000 BP.

Monk Robe pancir
Uspešno završite igru sa "L" rangom. Monk Robe pancir će vam biti dostupan u Replay modu za 3,000 BP.

Potreban rejting:
Uspešno završite igru sa jednim od sledećih rejtinga sa odgovarajućim EXP skorom da bi ste mogli da kupite odgovarajuću opremu u radnji:

Rating	Experience	Bonus items
S	Over 400,001	GunBlade, Ringer's Solution, Eau de Toilette
A	200,001 - 400,001	Hyper Velocity, Hunter goggles, MP Boost 2
B	75,001 - 200,000	MM1, Airburst Grenades, Recovery 3
C	72,001 - 75,000	M249, .44 MaedaSP Rounds, Cola
D	69,001 - 72,000	.44 Mongoose, Magnum Rounds, Skull Crystal
E	66,001 - 69,000	AS12, R.Slug Rounds, firefly Rounds
F	62,001 - 66,000	Aya Special, 9mm Spartan Rounds, Lucky Card
G	57,001 - 62,001	Javelin, MD Player, Holy Water
H	51,001 - 57,000	Pike, Lipstick, Tactical Armor
I	44,001 - 51,000	Hammer, Belt Pouch, MP Boost 1
J	16,001 - 44,000	M203, Protein Capsule, 9mm Hydra
K	14,511 - 16,000	M9 Bayonet, M4A1 M Clip, Flare
L	Less than 14,510	Monk Robe, Medicine Wheel, Recovery 2

Chrisis beat



Dva nova moda

Expert mod
Završite igru na normal težini. Tada će se "Expert" težina pojaviti na "option" meniju.

Free mod
Završite igru sa Eiji-Julia Team i Keneth-Feisu Team u singl modu ili pair modu. Tada je omogućen "free" mod koji dozvoljava da se izaberu bilo koja dva lika tokom igre za dva igrača. **Primedba: tokom ovakve igre neće biti filmića.**

Heavy Metal: F.A.K.K. 2



Šifre za varanje i imena nivoa

Izaberite "Video/Audio" opciju, zatim izaberite "Advanced", i proverite "Console" da bi uključili prozor. Dok budete igrali, pritisnite ~ da bi se prikazao prozor, zatim unesite jednu od sledećih šifri da bi aktivirali odgovarajuću funkciju za varanje:

FUNKCIJA	CHEAT ŠIFRA
God mode	god
Sva oružja i artikli	give all
Obnova zdravlja	health 100
No clipping mode	noclip
Isključivanje neprijateljevog AI	notarget
Komande	eventlist
Izbor nivoa	map {ime nivoa}

Imena nivoa

blood	cemetary	cliff1
cliff2	creeperpens	end
fakkhouse	fog	gruff
gruff_cinema	homes1	homes2evil
homes2good	intro	landersroost
oracle	oracleway	otto
over	shield	swamp1
swamp2	swamp3	towncenter_evil
towncenter_good	training	under
water	zoo	

Mario Golf



Razni kodovi i likovi, ali ima još ...

Ekran za unos kodova
Označite "Clubhouse" opciju u glavnom meniju, a onda pritisnite Z + R + A. Pažnja: Ovo ne radi u PAL verziji igre.

Nintendo Power Mario Cup
Unesite "KPXWN9N3" kao kod na "Code Entry" ekranu da igrate turnir na Koopa Cup terenu.

First Camp Hyrule Cup
Unesite "0EQ561G2" kao kod na "Code Entry" ekranu da igrate turnir na Koopa Cup terenu sa Donkey Kongom.

Second Camp Hyrule Cup
Unesite "5VW689O6" kao kod na "Code Entry" ekranu da igrate turnir na Toad Highlands terenu sa Plum.

Igrajte kao Luigi
Porazite Luigi-a u get character modu.

Igrajte kao Yoshi
Otključajte Luigi-ja, pa porazite Yoshi-ja u get character modu.

Igrajte kao Mario
Otključajte Harry-ja, pa porazite Mario u get character modu.

Igrajte kao Donkey Kong
Skupite 30 zvezdica u ring modu.

Igrajte kao Maple
Skupite 50 birdie bedževa u tournament modu.

Igrajte kao Metal Mario
Skupite svih 108 birdie bedževa u tournament modu.

Ruganje
Na protivnikov potez pritisnite C-Up, C-Left, C-Down ili C-Right da ih ometate komentarima.





KAKO DA SE BRŽE IGRATE?

S obzirom da smo počeli i sa prikazima PC igara, smatrali smo da je dobro da Vam predstavimo jedan računar koji predstavlja odličnu igračku platformu. Zahvaljujući ljubaznošću firme Pakom Computers, dobili smo na testiranje računar namenjen čitaocima našeg časopisa.
Računar je napravljen imajući na umu potrebe power gamera. Svaki deo računara je pažljivo izabran kako bi pružio maksimum u igrama. Komponente su vrlo dobro usklađene i ni jedna ne odskače od celine. Moderne igre su vrlo zahtevne i traže mnogo od svakog dela računara. Zato je vrlo bitno pravilno uklopiti i podesiti sistem da bi cena bila prihvatljiva, a da ipak možemo da igramo i igre koje će se pojaviti u toku sledeće godine.
Kao osnova ovog računara izabran je procesor AMD Duron na 600 MHz. Ovaj procesor se pokazao kao veoma pogodan za overclock-ovanje mada i bez toga pobeđuje Celeron u svim testovima, a dosta je jeftiniji od njega. Problem ovog procesora su još uvek skupe matične ploče većine proizvođača. Zato smo bili prijatno iznenađeni cenom Soltekove SL-75JV matične ploče koja je došla u ovom računaru. Ploča nema integrisan audio, što i nije veliki minus jer biste se ionako opredelili za bolju zvučnu karticu. Ova kombinacija ploče i procesora je već bila podešena na 800 MHz i radila je savršeno stabilno. U pakovanju ploče se dobije i uputstvo kako sami da menjate brzinu procesora i dosta programa od kojih izdvajamo Virtual Drive 5.1. Cooler čuvene firme GlobalWin se potrudio da se temperatura procesora ni ne približi opasnoj granici.
Memorija od 128 MB je dovoljna za sve današnje igre. Bitno je da je izabrana kvalitetna memorija. U ovom slučaju proizvođač je bio Hyundai. Nove igre traže i sve više prostora na hard disku. Osim kapaciteta je bitno i da ne čekate isuviše dugo na učitavanje nivoa, snimljenih pozicija i video sekvenci. To sve zadovoljava ugrađeni Quantum Fireball Plus LM, hard disk od 20 GB kojem se ploče okreću brzinom od 7200 obrtaja u minuti.
Za video prikaz se brine kombinacija mnogo hvaljenog Hansol 710P monitora i Asus V7100 grafičke karte. Ova kombinacija se pokazala izuzetnom jer su uklopljene komponente poznate po oštrini slike. Dijagonala od 17" omogućava dobru sliku pri rezoluciji od 1280 x 1024, što se pokazalo kao krajnja granica igrivosti. GeForce 2MX grafički procesor čini osnovu ove karte i podržani su svi grafički standardi. Grafička karta poseduje 32 MB memorije, što je više nego dovoljno. Karticu pokreću Detonator drajveri verzije 6.31 kojima se dobija maksimum grafičkog kvaliteta za GeForce 2MX chip i što je za gamere bitno veći broj FPS-a.
Vaše uši će sigurno biti zadovoljne kada čuju kombinaciju Creative Labs Live! 1024 kartice i Teac Power Max 500 zvučnika koje smo dobili u crnoj boji. Muzička kartica ima vrlo moćan procesor DSP tako da vrlo malo okupira procesor računara. Drajveri podržavaju Direct Sound 3D i EAX (Environment Audio extensions) što omogućava uživanje u prostornom zvuku i efektima. Zvučnici obezbeđuju kvalitetan zvuk i kada se pojača do kraja. Subwoofer je snage 12,5 W RMS, a sateliti su 2 x 5W RMS. Osobenost ovih zvučnika je to što je subwoofer odvojen od pojačala. To vam omogućava da subwoofer stavite ispod stola gde je i najbolje da ga držite, a pojačalo stavite na sto za što lakši pristup kontrolama. Ovom sistemu pripomaže CD-ROM Teac CD-540E. Ovo je uređaj poznat po kvalitetu tako da u potpunosti odobravamo njegov izbor.
Za potpuno uživanje u igrama vrlo je bitno da imate kvalitetne kontrole "u rukama". Uz računar je stigao komplet Genius ulaznih uređaja. Genius je poznat kao proizvođač kvalitetnih tastatura i miševa. Oni pokrivaju i kompletan spektar igračkih kontrola. Dobili smo tastaturu model KB-10, Netscroll+ optičkog miša, Joystick Flight F-23, Gamepad MaxFire G-09D i najinteresantnije, volan Speed Wheel Force Feedback. Za Quake III i slične FPS vrlo bitno je da imate kvalitetnog i preciznog miša. Genius-ov optički miš koristi novu tehnologiju koja omogućava korišćenje miša bez specijalne podloge i ne zahteva čišćenje. Miš poseduje točkić između standardna dva tastera, kao i dodatna dva tastera sa desne strane miša kojima možete dodeliti funkcije po izboru.
Analogni Flight F-23 joystick opremljen je sa 8 tastera i dobro leži u ruci. Tu je i specijalni taster za menjanje pogleda (View Finder) koji itekako dobro dođe kod letačkih igara. Takođe je tu i Rudder točkić kojim kontrolišete pravac letenja i točkić za kontrolu gasa. Gamepad MaxFire G-09D je naslednik popularnog G-08. ima 10 tastera i 3 mogućnosti kontrole kretanja u igrama. Možete birati između standardnog D-pada, analognog mini joysticka ili malog volana smeštenog u podnožju D-pada. Ovakav izbor omogućava da ga najbolje prilagodite konkretnoj igri. Ako želite možete priključiti i Force Feedback opciju jer ovaj gamepad ima i tu mogućnost.
Najinteresantnije nam je bilo da isprobamo Genius-ov novi volan. Možete ga priključiti na serijski ili USB port. U njega je ugrađena odlična Immersion I-Force 2.0 tehnologija. Na samom volanu se nalaze 6 tastera i kontrola brzine, a menjač je ugrađen ispod volana. Pedale za gas i kočnicu su prilično čvste i otporne i čini nam se da će izdržati dosta časova vožnje. Osećaj u vožnji je jedinstven.
Na žalost, nismo imali puno vremena za testiranje pa smo prikazali samo one testove za koje smo smatrali da će Vam najindikativnije otkriti brzinu kompletnog sistema.

- 3D Mark 2000 (1024 x 768 x 16)	**4922**
- Quake 3 Arena (1024 x 768 x 32)	**73 FPS**
- MDK 2 (1024 x 768 x 32)	**69 FPS**

Kompletan utisak o ovom računaru je veoma pozitivan. Komponente su dobro izbalansirane i potpisane od strane proizvođača od poverenja i sa renomeom. Celokupnu sliku je zaokružio kompletan izbor Genius igračkih kontrola. Nadamo se da smo Vam ovim testom prikazali kako treba da izgleda prava PC igračka platforma.

Ukoliko ste se zaglavili u nekoj igri, ili ne znate kako dalje, pošaljite nam pismo ili e-mail, a mi ćemo ga objaviti. Takođe, ako znate odgovor i možete da pomognete saigraču u nevolji, učinićete plemenito delo. Pitanja se postavljaju isključivo pismom ili mail-om.

NIKAKO I NIPOŠTO REDAKCIJI TELEFONOM !

ODGOVORI ZA FF 8

✉ Draga redakcijo,

šaljem vam odgovore za Vladana i Dejana. Oni su postavili pitanje u Bonusu br. 7 za igru Final Fantasy VIII. Kako preći čarobnicu Adel?

Lako. Adel je slaba, pa zato nemojte bacati magije, samo je ubijte običnim oružjem. Često skenirajte Rinoa i bacajte joj po jedan CURE. Stavite Leviathan-ov RECOVERY i ALEXANDEROV REVIVE u slučaju da neko od likova ima malu energiju ili pogine. Ne radite LIMIT.

Evo i odgovora za Marka Renočevića. Kada dobijete BAHAMUT-a, vratite se u Ragnarok i pričajte sa Zell-om. Zatim se vratite u Deep Sea Research. Spustite se u rupu i nađite kompjuter. Upitaće vas koliko kockica pare ćete iskoristiti. Za prvi sprat uzmite 4, za drugi 2, za treći 2, za četvrti i peti po 1. Ako vam ostane tačno 10 kockica spustite se do mašine i pustite da Zell upravlja da biste otvorili vrata. Memorišite i spuštajte se niz stepenice. Neprijatelja ima mnogo i svi su teški (RUBY DRAGON, IRON GIANT). Kada se spustite do dole i ako imate 10 kockica pare idite do kompjutera i pojaviće se Ultima Weapon. Dosta je težak. Trebaće vam Holy War ili Hero. Ako nemate Hero pretvorite Laguninu kartu. Stavite Recovery i Revive i Item. Nadajte se da Squall iskoristi Lion Heart. Dragon Fang se nalazi na island closest to hell i dobija se od Blue Dragona, ali vam za to treba BAHAMUT-ov RARE ITEM.

P.S. ULTIMA WEAPON ima Light Pilar koji oduzima 9999 HP.

Đorđe Nikolić

DRACULA RESSURECTION

✉ **De ste Bonusovci,**

zovem se Mario i pišem vam prvi put, čitam vas od prvog broja. Mogu vam reći da vam prilično dobro ide sa prodajom, bar u mom kraju. No, da pređem na stvar, pre nekoliko dana kupio sam igru Dracula Ressurection i stigoh ti ja do dvorca pa cvrc, ne mogu dalje. Pa zato, pomagajte drugovi.

Vaš čitalac Marko

Evo da ti odmah pomognemo. Pročitaj rešenje u ovom broju, i sigurno ćeš rešiti taj, a verovatno i još neki problem.

Redakcija

MK SPECIAL FORCES COLIN MCRAE RALLY

✉ Zdravo,

Interesuje me nova rubrika Pomagajte drugovi i zato dajem šifre za Colin McRae Rally i Mortal Combat - Special forces.

Za CM1 pre nego što počneš novu igru i hoćeš da se potpišeš (player 1) izbriši to i upiši sledeće -openroads- pritisni x i upiši svoje ime. Tako ćeš otvoriti sve staze. Evo još nekih šifri

1 peasouper - magla, 2 heliumnick - suvozač ima kreštav glas, 3 forklift - vuča na 4 točka, 4 blancmange - klimav automobil.

Za Mortal Kombat - Special forces šifra je za drugi nivo 3129, a za treći 1. 82931 2. 97482

a za dalje.....

Pantelić Tomo, Herceg Novi

FEAR EFFECT

✉ **Zdravo Bonusovci,**

Kako u igri Fear Effect na 3. disku otvoriti vrata pomoću dve vaze (crne i bele) i 5 vrsti cveća?

Krstić Slaviša

ARK OF TIME

✉ **Jedno pitanje**

za rubriku Pomagajte drugovi. Kako da napredujem u igri Ark of time kada dođem do lokacije farma i srednjovekovna crkva?

Dejan

OPET FEAR EFFECT

✉ **Ćao po četvrti put!**

I naravno molba ako neko zna kako se u igri Fear Effect, na 4 disku prelazi zagonetka sa satom, unapred hvala! Ćao!

Porkarinović Ivica

GTA2

✉ **Ćao Džejzeri!**

Pišem vam prvi put i malo sam uzbuđen. Kupujem Bonus od samog početka. I molio bih vas za jedno pitanje. U GTA2 stalno ginem u drugom nivou. Molim vas pomagajte. Znam za tenkove, ali ne mogu nikako da sakupim 3000000$. Unapred zahvalan!!!

Vranjin Mario, Kikinda

ISS PRO EVOLUTION

✉ **Zdravo Bonusovci!!!**

želeo bih da saznam šifre za igru ISSpro evolution na Playstation One. Unapred hvala!

ps Pozdravite Uroša Tomića i recite mu da strava opisuje igrice.

Vaš verni čitalac, Nikola Rusković

F. EFFECT ODGOVOR

✉ Zdravo genijalci!!!

Moje ime je Goran i imam 13 godina. Sviđa mi se nova rubrika Pomagajte drugovi. Ja bih želio da pomognem Željku iz Zaječara. Pa da krenemo

Kod Madam Chen kada se igra sa Gailom treba da riješite Flower Puzlu. Bijelu vazu sa svježim cvjećem stavite ispred one strane vreta na kojoj je nacrtano zdravo stablo. Na drugo postolje, ispred slike osušenog stabla, postavite crnu vazu sa uvelim cvijećem. Malo je komplikovano, ali će se otvoriti vrata.

Jakovljević Goran, Banja Luka

T.HAWKS PRO SKATER

✉ Zdravo genijalci!!!

Ako možete objavite šifre za Tony Hawks PRO SCATER.

P.S. Zaboravio sam da vam kažem da ste najbolji i da samo tako nastavite!

Vaš Nemanja Vučetić iz Novog Sada

FF 8 ODGOVOR 2

✉ **U 7. broju časopisa Bonus**

u rubrici Pomagajte drugovi Dejan Petrović vas je pitao da li postoje u Mortal Kombatu 4 fataliti za Goroa, a ja bih vas pitao kako Goro može da se izabere (pomoću koje šifre)

Imam još jedno pitanje. Da li znate šifre za Top Gun Fire at Will.

Zaglibio sam u šemi Cuba 3 i nikako ne mogu da se izvučem. Zato drugovi pomagajte ako znate!

Nemanja Petrović, Prokuplje



pomagajte drugovi

MALI OGLASI

Ako želite da menjate vaše igre, konzole ili dodatke, mali oglasi su za vas besplatni. Oni koji žele da nešto kupe ili prodaju mogu se obratiti marketingu časopisa "Bonus"!

Iznajmljujem PlayStation konzole, sa kompletnom opremom za teritoriju Zvezdare - kućna dostava. Dodatno volan i multi tap - za 4 igrača.

tel. 011/417-624, 063/321-123

Razmena, otkup, prodaja CD-ova, kertridža za konzole i kompjutere, audio, video, DVD. Svim danima. Prethodno nazvati.

Kostolačka 81, IV paviljon, I sprat, stan 5 - Petronijević. Tel: 397-08-38

Menjam igre za N64: Mario 64, ISS 98 64, F Zero X.

Dujović Nikola, Tel: 011/451-036

Menjam CD-ove za SONY i PC, za bilo koji GAME BOY, walkman ili discman ili TV ili PLAYSTATION.

Kostolačka 81, IV paviljon, I sprat, stan 5 - Petronijević. Tel: 397-08-38

Menjam GameBoy Pocket za walkman sa tranzistorom

Tel: 011/397-08-38 - Predrag

Zamena Nintendo 64 kertridža i SONY PLAYSTATION diskova, veliki izbor igara, povoljno!

Tel: 011/501-816, 064/140-63-18

Menjam kertridže za N64

tel. 025/33-590

Prodajem Game Boy za 30 dem.

tel. 064/1420-477

Menjam CD-ove za Play Station

tel. 012/66-326 - Filip



041-20-20-20 prvih 8

uvek nove šifre, trikovi i rešenja!!!

Oktobar	Ime igre	Platforma
01.	Spiderman	PlayStation
02.	Grand Prix 3	PC CD-ROM
03.	Crazy Taxi	Dreamcast
04.	Age of Empires 2 The Conquerors Exp	PC CD-ROM
05.	Perfect Dark	N64
06.	Tenchu 2: Birth of Stealth Assassins	PlayStation
07.	Parasite Eve 2	PlayStation
08.	Deus Ex	PC CD-ROM

Ova top lista je sačinjena od vaših glasova dobijenih putem telefonskog servisa POBEDNIK. Ukoliko i vi želite da se vaša omiljena igra nađe na ovoj listi, glasajte za nju na telefon 041-20-20-20 pod opcijom 4.



PlayStation top 10

Oktobar	Ime igre (Izvor: Daily Radar)
01.	Chrono Cross
02.	Tony Hawks Pro Skater 2
03.	Spiderman
04.	Sydney 2000
05.	X-Men Mutant Academy
06.	TOCA World Touring Cars
07.	WWF Smackdown
08.	Rayman 2: The Great Escape
09.	Star Trek Invasion
10.	Colin McRae 2

Beosoft prvih 10

Oktobar	Ime igre (Izvor: Brka)	Platforma
01.	Driver 2	PlayStation
02.	NBA 2K	Dreamcast
03.	Medal Of Honor 2 - Underground	PlayStation
04.	Virtua Tennis	Dreamcast
05.	007 - The World Is Not Enough	PlayStation
06.	Perfect Dark	GB color
07.	Pokemon Silver - Gold	GB color
08.	Tomb Raider Chronicles	PlayStation
09.	FIFA 2001	PlayStation
10.	Perfect Dark	N64

PC CD-ROM top 10

Oktobar	Ime igre (Izvor: CD-ROM KLUB EXTREME PLATO 185-671)
01.	FIFA 2001
02.	Red Alert 2
03.	Midtown Madness 2
04.	Zeus
05.	Sudden Strike
06.	Diablo 2
07.	Escape From Monkey Island
08.	Tony Hawk's Pro Skating 2
09.	Rune
10.	Close Combat 5



USA prvih 10

Oktobar	Ime igre (Izvor: Daily Radar)	Platforma
01.	Chrono Cross	PlayStation
02.	Soul Calibur	Dreamcast
03.	NFL 2K	Dreamcast
04.	Perfect Dark	N64
05.	Super Mario DX	GB color
06.	Wario Land 3	GB color
07.	Dead or Alive 2	Dreamcast
08.	Vagrant Story	PlayStation
09.	Final Fantasy VIII	PlayStation
10.	Resident Evil Code Veronica	Dreamcast



Dreamcast top 10

Oktobar	Ime igre (Izvor: Daily Radar)
01.	Soul Calibur
02.	NFL 2K
03.	Dead or Alive 2
04.	Resident Evil: Code Veronica
05.	Rayman 2
06.	Legacy of Kain: Soul Reaver
07.	Marvel vs. Capcom 2
08.	Street Fighter Alpha 3
09.	NBA 2K
10.	Sega Rally 2